N64 saturn playstation

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

2 ÉVFOLYAM 3 SZÁM
1998 MÁRCIUS

576 FT

576 KONZOL

AMIT KÍNÁLUNK:

NAGANO WINTER OLYMPICS - PSX
NBA HANGTIME - N64
SNOWBOARD KIDS - N64
EXTREME SNOWBREAK - PSX
MULTI RACING CHAMPIONSHIP - N64
OVERBOARD - PSX
LAST BRONX - SATURN
THEME HOSPITAL - PSX
STEEL REIGN - PSX

ÚJ ALAPOKRA HELYEZTÜK AZ EVOLÚCIÓT,

"GYURMÁBÓL LETTÜNK, GYURMÁVÁ LESZÜNK"

SKULL MONKEYS - PSX

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!



SONY PSX+1 CONTROL PAD +DEMO CD HÍVJ!

PLAYSTATION

	Fogy. ár	Akciós ár
ACE COMBAT 2	11990.-	
ADIDAS POWER SOCCER	6990.-	
AGENT ARMSTRONG	11990.-	
AIR COMBAT /PLATINUM	6990.-	
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	6990.-	
ALONE IN THE DARK	13990.-	
ASSAULT RIGS	11990.-	
AUTO DESTRUCT	11990.-	
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-	
BATTLE ARENA TOSHINDEN	6990.-	
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-	
BEAST WARS	HIVJ	





BLAM MACHINHEAD	13990.-	9990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-	
BLOODY ROAR	12990.-	
BRAHMA FOECE	HIVJ	
BUGRIDERS	12990.-	
BUSHIDO BLADE	13990.-	
BUST A MOVE 2 ARCADE	6990.-	
C&C RED ALERT	13990.-	
CARMAGEDDON	HIVJ	
CASTLEVANIA	11990.-	
COLONY WARS	11990.-	
COMMAND & CONQUER	9990.-	
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	6990.-	
CRASH BANDICOOT 2	13990.-	
CRITICOM	11990.-	
CROC	11990.-	
CRUSADER NO REMORSE	11990.-	
CRYPT KILLER	9990.-	





DARK FORCES	13990.-	
DARK OMEN	HIVJ	
DARKLIGHT CONFLICT	13990.-	
DESTRUCTION DERBY	13990.-	
DESTRUCTION DERBY 2	6990.-	
DEVIL S DECEPTION	12990.-	
DIABLO	HIVJ	
DIE HARD /PLATINUM	HIVJ	
DISRUPTOR	9990.-	
DYNASTY WARRIORS	12990.-	
FADE TO BLACK	7990.-	
FANTASTIC FOUR	9990.-	
FIFA 98	13990.-	
FIGHTING FORCE	13990.-	
FINAL FANTASY VII	13990.-	
FIRO & KLAWD	13990.-	





FORMULA 1 97	11990.-	
FORMULA KARTS	9990.-	
FROGGER	11990.-	
G POLICE	11990.-	
GRAND THEFT AUTO	12990.-	
GRID RUNNER	13990.-	
HERC S ADVENTURE	12990.-	
INCREDIBLE HULK	13990.-	9990.-
IZNOGOUD	12990.-	
JERSEY DEVIL	13990.-	
JOHNNY BAZOOKATONE	9990.-	
JUDGE DREDD	11990.-	
JUMPING FLASH 2	5990.-	
KILEAK THE BLOOD	9990.-	
KILLING ZONE	13990.-	
LETHAL ENFORCERS	12990.-	
LOST VIKINGS 2	9990.-	
LOST WORLD JURASSIC PARK 2	11990.-	

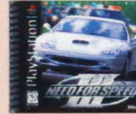
MARVEL SUPER HEROES	12990.-	
MDK	12990.-	
MECHWARRIOR 2	13990.-	
MICROMACHINES V3	13990.-	
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	13990.-	
MOTO RACER	12990.-	
MOTOR MASH	12990.-	
MOTORTOON GRAND PRIX 2	13990.-	
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-	
NANOTEK WARRIOR	13990.-	
NASCAR 98	13990.-	
NBA LIVE 97	9990.-	
NBA LIVE 98	13990.-	
NEED FOR SPEED	13990.-	
NEED FOR SPEED 2	11990.-	
NEED FOR SPEED 3	HIVJ	
NHL 97	9990.-	
NHL POWERPLAY	13990.-	
NIGHTMARE CREATURES	11990.-	
NUCLEAR STRIKE	11990.-	
ODDWORLD ABE S ODDYSEE	13990.-	
OVERBLOOD	13990.-	
PANDEMONIUM 2	13990.-	
PAX CORPUS	12990.-	
PEAK PERFORMANCE	11990.-	





PERFECT WEAPON	13990.-	
PGA TOUR GOLF 98	13990.-	
PHILOSOMA	9990.-	
PITFALL 3D	HIVJ	
PORSCHE CHALLENGE	13990.-	
PRO PINBALL TIMESHOCK	12990.-	
PROJECT X 2- NO RELIEF	13990.-	
RALLY CROSS	11990.-	
RAMPAGE WORLD TOUR	11990.-	
RAPID RACER	9990.-	
RAYMAN	7990.-	
RAYSTORM	11990.-	
REBEL ASSAULT II	13990.-	
REBOOT	HIVJ	
RELOADED	13990.-	
RESIDENT EVIL	13990.-	
RESIDENT EVIL DIRECTOR S CUT	12990.-	
RIDGE RACER REVOLUTION	13990.-	





ROAD RASH 3D	HIVJ	
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-	
SAMURAI SHOWDOWN III	13990.-	9990.-
SHADOW MASTER	13990.-	
SKULLMONKEYS	12990.-	
SNOW EXTREME BREAK	12990.-	
SOVIET STRIKE	7990.-	
SPEEDSTER	13990.-	9990.-
STAR GLADIATORS	9990.-	
STAR WARS MASTERS OF T.KASHI	HIVJ	
STEEL REIGN	12990.-	
STREET FIGHTER ALPHA	13990.-	9990.-
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	12990.-	
SWAGMAN	11990.-	
TEKKEN 2 /PLATINUM	HIVJ	
TEST DRIVE 4	12990.-	
THE NOTE	12990.-	
THEME HOSPITAL	HIVJ	
TIME COMMANDO	9990.-	
TOBAL No1	5990.-	
TOMB RAIDER /PLATINUM	HIVJ	
TOMB RAIDER II	13990.-	
TOTAL DRIVIN	12990.-	
TRANSPORT TYCOON	7990.-	
TRUE PINBALL	6990.-	
V-RALLY	13990.-	
VICTORY BOXING	13990.-	
VIEWPOINT	9990.-	6990.-
WARCRAFT II	13990.-	
WING COMMANDER IV	13990.-	
WING OVER	13990.-	
WIPEOUT 2097 /PLATINUM	6990.-	
WORMS	6990.-	
Z	9990.-	

SATURN CD-K

	Fogy. ár	Akciós ár
ALIEN TRILOGY	7990.-	
BATTLE MONSTERS	13990.-	7990.-
BLACK FIRE	13990.-	7990.-
CRIME WAVE	13990.-	7990.-
CRUSADER NO REMORSE	7990.-	
EARTHWORM JIM 2	13990.-	7990.-
EURO 96	9990.-	7990.-
FIFA 97	13990.-	7990.-
GOLDEN AXE THE DUEL	7990.-	
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	9990.-	7990.-
KEIO 2 FLYING SQUADRON	13990.-	7990.-
NEED FOR SPEED	13990.-	7990.-
ROAD RASH	13990.-	7990.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-	7990.-
SHINOBI X	9990.-	7990.-
SPACE JAM	13990.-	7990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13990.-	7990.-
STREET FIGHTER ALPHA 2	7990.-	
STRIKER 96	12990.-	7990.-
TUNNEL B1	13990.-	7990.-
VIRTUA RACING	7990.-	
VIRTUAL OPEN TENNIS	7990.-	
WWF WRESTLE MANIA	7990.-	

AKCIÓ! 7990 FT/DB



NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD HÍVJ!

NINTENDO 64

BLAST CORPS	9990.-
BOMBERMAN 64	12990.-
CAMELEON TWIST	15990.-
CLAY FIGHTER	15990.-
CRUISIN USA	15990.-
DIDY KONG RACING	15990.-



DOOM 64	12990.-
DUKE NUKEM 3D	15990.-
EXTREME G	15990.-
F1 POLE POSITION	15990.-
FIFA 64	9990.-



FIFA 98	16990.-
FIGHTERS DESTINY	16990.-
GOLDEN EYE	15990.-
HEXEN	11990.-
INT. SUPERSTAR SOCCER	12990.-
KILLER INSTINCT GOLD	9990.-
LAMBORGHINI	15990.-
LYLAT WARS	15990.-
MACE	15990.-

MADDEN FOOTBAL 64	16990.-
MARIO KART	11990.-
MISCHIEF MAKERS	15990.-
MORTAL KOMBAT TRILOGY	16990.-



NAGANO WINTER OLYMPICS 98	15990.-
NBA HANGTIME	15990.-
NHL BREAKAWAY	16990.-
PILOT WINGS 64	9990.-
QUAKE 64	HIVJ
SAN FRANCISCO RUSH	15990.-
SNOWBOARD KIDS	15990.-



STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	12990.-
SUPER MARIO 64	11990.-
SUPER MARIO KART	12990.-
TETRISSPHERE	13990.-
TOP GEAR RALLY	15990.-
TUROK DINOSAUR HUNTER	13990.-
WAVE RACE	9990.-
WAYNE GRETZKY HOCKEY	15990.-

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY HÁLÓZATI(POCKET)	1999.-
MD ACTION REPLAY V2.0	9999.-
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999.-
MD JOY - ACTION PAD (6 GOMBOS)	3999.-
NES ACTION REPLAY	5999.-
NINTENDÓ 64 JOYSTICK(6 SZIN)	9999.-



NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	3999.-
NINTENDO 64 RF KÁBEL	7999.-
NINTENDO 64 RUMBLE PAK	4999.-
NINTENDO 64 TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	9999.-
PSX ANALOG JOYPAD	9999.-
PSX ARCADE STICK	9999.-
PSX CONTROL STATION PAD	3999.-
PSX DOMINATOR	9999.-
PSX EGÉR	9999.-
PSX ERAZER MP5 GUN	12999.-
PSX JOY HOSSZABÍTÓ	1999.-



PSX MEMÓRIA KÁRTYA 16MB	11999.-
PSX MEMÓRIA KÁRTYA 1MB	4999.-
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	1999.-
PSX PREDATOR GUN	9999.-
PSX REAL ARCADE GUN	19999.-
PSX RF KÁBEL	7999.-
PSX SONY CONTROLL PAD	6999.-
PSX TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-
PSX TRIDENT PAD(ANALÓG)	HIVJ
SATURN JOY - ECLIPSE PAD	6999.-
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999.-
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999.-

SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	1999.-



SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999.-
SATURN PREDATOR GUN	9999.-
SATURN REAL ARCADE GUN	19999.-
SATURN TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-



SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999.-
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999.-
SNES JOY - ACTION PAD	3999.-
SNES TOPFIGHTER JOY	9999.-
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999.-
ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK	
NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD	HIVJ
SONY PSX+1 CONTROL PAD +DEMO CD	HIVJ



Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM

Hírek 2
Wargames - Kula World (PSX) 4
Spawn - Jet Rider 2 (PSX) 5
Nagano Winter Olimpics '98 (PSX) 6
Snowboard Kids(N64) 7
Skull Monkeys (PSX) 8
Theme Hospital (PSX) 10
One (PSX) 11
NBA Hangtime (N64) 12
Overboard! (PSX) 13
Multi Racing Championship (N64) 14
Actua Ice Hockey (PSX) 15
Courier Crisis - Mass Destruction (PSX) 16
Wargods (N64) 17
Pax Corpus (PSX) 18
Bust-A-Move 3DX (PSX) 19
Steel Reign (PSX) 20
Extreme Snow Break (PSX) 21
Fifa'98 (N64) 22
Timeshock! (PSX) 23
Duke Nukem 64 (N64) 24
Brahama Force (PSX) 25
Last Bronx (SAT) 27
Lel-Tár 28











A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. ISSN 1417-9296
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (98.2529/04-66-22)
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta
Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.
E-mail: 576kb@irisz.hu
Címlap: Skull Monkeys

aktuális 04

"Itt a tavasz lehelete, hihi-haha-huhu-hehe"....kezdhetném akár így is ehavi Aktuálisunkat, de ez egy olyan bárgyú mondóka, hogy mégsem teszem. Leveleitekből egyértelműen az derül ki, hogy még több és több játékot akartok, ezért ezt a számot most annyira teletömtük, mint még soha. Csak egy játéknak engedélyeztem 2 oldalt, a SKULL MONKEYS-nak, de azt hiszem, hogy ez érthető. Régen láttam már ennyire jópofa, frappáns és humoros anyagot, amely ráadásul még szép és jól is játszható. Nekem "perszonálisan" az ASC Games "ONE"-ja tetszik a legjobban, szenteljetek neki egy kis figyelmet, jó? Nintendo 64-re Vári Zoli szerint a Duke Nukem viszi a pálmát, mondjuk ezt már a megjelenése előtt sejtettük...A Kód-X-ben véget ért a Final Fantasy 7 tippözön, ezért most még több játékhoz találhattok csalókódokat – néhány olyanhoz is, melyekről az előző számunkban olvashattatok. Minden erőnkkel azon vagyunk, hogy az összes általunk leközölt programhoz találjatok valami segítséget (egy hónap késés még elfogadható, nem?). Úgy tűnik, hogy beindultak a cégek, mert újra kezdenek szivárogni a játszható demók és a végleges verziók, tehát a következő számban újabb programözön várható. A beígért Fecsegő egyelőre elmarad, mert nem merek egy teljes oldat elvenni tőletek – a leveleitek meg úgyis csak arról szólnak, hogy "szép az újság", "legyen még több oldal", "küldjetek kódot az XXX játékhoz". Úgy látszik, az egykor olyan hevesen tomboló PC-Konzol háború a két újság szétválásával véget ért. Éljen a béke!

MARTIN



HÍREK

BRUCE WILLIS SZÍNRELÉP

Az ACTIVISION jóvoltából rövidesen egy egészen különleges akciójátékkal bővül a Playstation kínálat, melynek címe APOCALYPSE. A program a távoli jövőben játszódik, ahol egy őrült pap a világra akarja zúdítani a "Világvége négy lovasát". Egészen különleges ötlet, hogy a harcban egy társunk is akad, akit Bruce Willis-ről mintázak. Az Apocalypse a hasonló 3D-s játékokkal szemben több harcot és minimális logikai feladatot tartalmaz.



APOCALYPSE





REV LIMIT



APOCALYPSE

SZÍNES GAMEBOY

Nem holnap lesz, de meglesz - jön a színes Game Boy! Japánban ezen a nyáron mutatják be a színes LCD kijelzős masinát, ez után körülbelül egy-másfél évet kell csak várni, hogy Európába is eljusson. A képernyő felbontása már 256x256 (a fekete-fehéré 160x160), a méret marad, egy csomag elemmel állítólag 10 órán át megy majd.

N64-ES AUTÓVERSENY

A bő, de gyengécske Nintendo 64-es autóversenyes kínálatot hivatott feljavítani a SETA által fejlesztett REV LIMIT. A játék a PSX-es Ridge Racer megfelelője, de élesebb grafikával és extra fény-árnyék hatásokkal. A játékban a szokásos módokban (időmérő, bajnokság, kihívás) indulhatunk, de egy teljes csapatmenedzselést is magunkra vállalhatunk. Év végén.

ROBOTOK ROBOTOK ELLEN

A Final Fantasy játékairól híres SQUARE egyre több fronton nyomul. Korábbi számainkban már mutattunk néhány új játékot tőlük, de a sor még korántsem teljes. Dolgoznak egy klasszikus "táblás" stratégiai anyagon is, melynek címe FRONT MISSION 2 (az előző rész csak Japánban jött ki). A történet valahol a gépesített jövőben játszódik, ahol toronymagas robotok, tankok és a nehéztüzérség áll a középpontban. Az alapvetően Manga beütésű Front Mission 2 madártávlatos perspektívát használ, gépeinkkel mezőkre osztott helyszíneken kell csatákat nyernünk. A közvetlen összecsapásoknál átvált a kép és közvetlen közelről háborúzhatunk a robotokkal (természetesen PSX-re).



FRONT MISSION 2



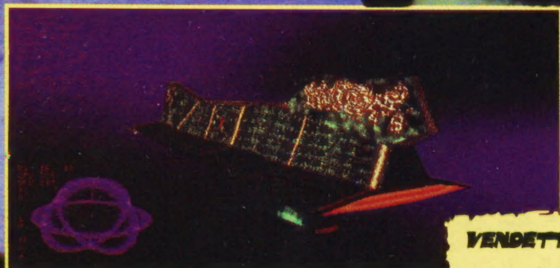
REV LIMIT



FRONT MISSION 2

ÚJ "KLASSZIKUS" RPG

Nem múlik el hónap, hogy ne adnánk hírt valamilyen készülő RPG-ről. Most a Working Designs cég ALUNDRA-ját harangozzuk be, amely egy PlayStation-ös kaland-szerepjáték. Nagyon fontos elmondani vele kapcsolatban, hogy a készítők ennél a programnál nem a fergeteges grafikát, hanem a logikai feladatokat, a fejtörőket és a játékmenetet helyezték az előtérbe. Ezért a játék leginkább a régi SNES-es RPG-khez hasonlít (mennyire jók is voltak!!!). A grafika szerintem így is csodás, a történet pedig egyszerűen fenomenális: egy fiúcskát irányítunk, aki belép az emberek álmaiba, hogy elűzze a rémálmokat. A megjelenés mostanság várható.



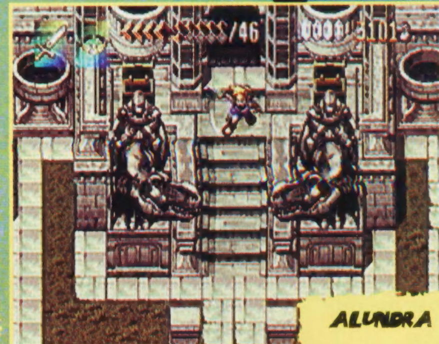
VENDETTA

GYERÜNK A(Z)ŰRBE

A PSYGNOSIS szokásától eltérően igen gyorsan belefogott sikeres űrhajós PSX játékának, a Colony Wars-nak folytatásába. A játék címe nagyon ígéretes: CODENAME:VENDETTA. A Vendetta-ban 19 felvonás vár ránk, melyek végén akár 6 különböző megnyerést is láthatunk. Láthatunk majd új kameranézeteket és 22 extra fegyvert is. Természetesen a grafikai motort is gyorsabbra vették, és állítólag lehetőség lesz olyan húzásokra is, hogy nagyobb aszteroidákat "vontatókötélre" vegyünk.



ALUNDRA



ALUNDRA



TENCHU

A NINJA KÍNJA

Nagyon érdekes, mondhatni misztikus a SONY egyik új PlayStation játéka, amely Japánban már megjelent, de az európai verzió még csak készülőfélben van. A cucc címe TENCHU, stílusát tekintve pedig a Bushido Blade és a Tomb Raider keveréke. A főszereplő két ninja (egy csaj és egy pasi), akiknek a BB-del ellentétben nem tisztességesen, hanem tisztességtelenül kell küzdeni (torokelvágás, hátulról leütés, hátba szúrás). A játék jó véres, természetesen 3D-s, és a teljes ninja fegyverarzenált felhasználhatjuk benne (méreg a kutyáknak, tüskék, horgok, mászó eszközök, shurikenek). Az év közepe felé...



TENCHU

YOSHI VISSZATÉR

Nem is értem, hogy a mérhetetlenül sikeres Mario után miért késett ennyit az új Nintendo 64-es sztár, Yoshi érkezése. A tavasszal megjelenő YOSHI'S STORY főszereplője az SNES-ről ismert kis zöld sárkány, akivel gyönyörűen rajzolt, 2D-s helyszíneken kell mászkálnunk, ugrálnunk és gyűjtögetnünk. A több tucat pályából és rejtett szintből álló program valószínűleg a fiatalabb korosztály szívét dobogtatja majd meg. Március-Április.



YOSHI'S STORY



YOSHI'S STORY

ROBOT BUNYÓ

A verekedős játékok szerelmeseinek készül a ZERO DIVIDE 2, PSX-re. Az előző rész nem volt akkora siker, talán azért, mer túl korán jött ki (a PlayStation első bolti megjelenése után rögtön). Manapság már csak a múzeumokban találkozhatunk az első epizóddal, de nem baj, hiszen a folytatás sokkal többet ígér. Nyolc robot harcos közül választhatunk, és arra is lehetőségünk lesz, hogy a legszebb bunyókat (állítólag akár 100-at is) a memóriakártyára mentsünk. A program az év első felében jön ki Európában.



ZERO DIVIDE 2



ZERO DIVIDE 2

KÉPREGÉNYBŐL LETT A JÁTÉK

A GT INTERACTIVE az év elejére (tehát mostanra) ígéri YOUNGBLOOD című stratégiai játékát, amely a híres képregénysorozat alapján készül. A PlayStation-ra kódolt program nagyfelbontású grafikával készült, a szereplők kidolgozottsága egészen extra. A játék leginkább a PC-s Diablo-hoz hasonlít, 3D-s nézetet használ, és négytagú csoportokat vezetve kell harcolnunk benne. A pályák között buja őserdők és kopár sivatagok is lesznek. A megjelenésről annyit, hogy januárra ígérték...



YOUNGBLOOD



JÖN A QUAKE!

Elképesztően sokáig kellett rá várni, de végre elkészült a QUAKE N64-es átirata. Hála a N64 grafikai képességeinek a játék semmit sem vesztett varázsából a PC verzióhoz képest. Szinte biztos, hogy a Quake 64 lesz a N64-es Doom "klónok" koronázott királya. Minden fegyver, és minden egyes szörny ott van a programban. Elvileg jövő hónapra ígérik.



QUAKE 64



QUAKE 64

MEGINT TUROK

Nagyon korai állapotban van még, de készül a TUROK 2! A képek magukért beszélnek, és az is biztos, hogy először a N64-es változat jön majd ki.
A kártya (vagyis a program) mérete 50%-kal nagyobb lesz, mint a Turok. A történet egy évezredekkel ezelőtt lezuhant idegen űrhajó körül bonyolódik...



TUROK 2



TUROK 2

WARGAMES

Elég fura hibriddel lepte meg a köztudatot mostanában az "elektronikus arc" csapat, pontosabban lepi meg heteken belül. A kicsike neve: Wargames. Történt ugyanis, hogy fogták maguknak a Command & Conquaer-t, hozzárakták még a Return Fire-t, majd az egészet addig keverték, míg ez az ördögien nagy mágia keveredett belőle.

A program célja egyértelmű. Adott bázisról elindulva, a szabadon választott 2 csapat közül (emberek vagy az idegenek) valamelyikkel megoldani egy feladatot (egyszer megmenteni New York-ot, másszor a sivatagban kell elfoglalni egy épületet, ám előfordulhat az is, hogy a jeges tundrákon kell irtani az ellenséget). Hogy mégis miért áradozik csupa szép szavakkal mindenki erről a gyöngyszemről, az már az első pályán kiderült számomra (bár mivel csak egy "ALPHAbéta" verzió volt, lehet hogy 1-2 dolog még kimaradt). Az irányításban eddig hasonlót még nem nagyon láttam. A kis tankocskák úgy tapadtak a földhöz, annyira simultak a dombokhoz, hogy azt több mint öröm volt nézni. Nem viccelek, de ez a kis motívum annyira nagyot dobott az egész hangulatomon, hogy egyébb apró hibákat is hajlandó voltam elnézni a kis aranyosnak (minden második pályán lefagyott, meg aztán egy kicsit félreinformáltak a misszió megoldásánál, stb.). Az ábrázolási móddal is meg voltam elégedve, hiszen a szokványosnál egy picivel nagyobb sávszélességgel jelentek meg a karakterek. A járművek sem a már unalmasra nézett autók voltak, hiszen nem elég, hogy voltak ugye az egyszerű tankok, de rendelkezésemre álltak a csapatszállító járművek, vagy például a helikopterek is, aztán hajók, de találhattam benne repülőgépet is. Ezen járművek különböző erejű lövéssel bírtak, s egyes tankok még speciálisan erős lövedék kilövésére is alkalmasak voltak. Bár azt azért elég szomorúnak tartom, hogy a gyalogos egységek nem irányíthatóak, sőt bázist sem lehet építeni. A terep ábrázolása is eléggé csúcsra sikeredett, mert ahány időjárási forma, annyi terep. Példának okáért az Antarktiszon a befagyott vizen lehetett közlekedni a tankokkal, vagy éppen egy óriási havazás közepette támadtam meg a gaz lépegetőket. Sajnálatos módon pont a stratégiai részt hagyták ki a programból, mert a látszat ellenére csak egy egyszerű kis lövöldözős háborús játékról van itt szó, csak hát esetleg a szokottnál szebb kivitelben. Megjelenési dátummal egyenlőre nem nagyon dobálóznak, vagy csak én nem hallottam róla, minden esetre a PC-s verzió már készen is van, valószínüsíthető, hogy a PSX-es sem késik sokáig. Mondjuk nyárig adok neki időt...

Bagó Péter









KULA WORLD

Hát igen...csak csuklottam, amikor meghallottam ezt a nevet, de aztán jót mosolyogtam, biztos valami kafa kis kalandjáték lesz. Aztán valahogy hoppon maradtam, mert ugyebár egy törzsgyökeres logikai progival hozott össze a sors. Maga a kiadó elég neves, sőt talán a legmegbízhatóbb, lévén övé maga a gép is (aki nem találta volna ki, a Sony-ról van szó), ám a fejlesztőcégről nem sok minden mondható el. Nem véletlen ez a tanácstalanság, hiszen a Kula World a "Game Design of Sweden" csapat első munkája. A játék egy apró strandlabda történetét követi végig a különböző nyaktörő helyszíneken. A játékos feladata ez esetben annyi lesz, hogy magát a labdát irányítva egy-egy ösvényen felszedje a kijáratot nyitó kulcsot - vagy kulcsokat - s eközben lehetőleg gyűjtsön minél több extrát, vagy bonuszt érő tárgyakat. Bátor labdánknak bármilyen egyszerűen hangzik is e feladat, mégsem lesz olyan egyszerű a dolga. Segítség formájában tűnnek fel majd az olyan dolgok mint a teleportáló gömbök (mindig elérhetetlennek látszó helyre rakják le), vagy a rugók, melyek dobnak egyet a lendületünkön. A pályákon ugyanis nemcsak derűs és fényes dolgok jelennek meg, hanem feltűnnek olyan akadályok is, mint például a leszakadó kövek, az égő parazsak (melyektől a labdánk kipukkadhat), de ott vannak a tüskék is, melyekbe beleszaladva a labdára nézve gyászos véget érhet egy-egy pálya. Persze a kifejezetten halálos dolgok mellett helyet kaptak az olyan "édesbogarak" is, mint a csúszós jég, ami elég balhés lehet (ha nem figyelünk), vagy a láthatatlan platformok, amiket nem minden esetben lehet észrevenni (ezzel kapcsolatban volt egy személyes tapasztalatom, amikor az "egy magas kocka az egész pálya és akkor most hova ugorjak" szituációval kellett szembenéznem, de hát csak megoldottam valahogy). Végtére is itt csak a kulcsok keresgélése a cél, ám a történetet színesítik azok a bonusz küldetések, amikor is megfelelő gyümölcsdarabok összegyűjtése után egy olyan pályára rak a gép, ahol adott számú kocka megérintése a cél. Ez esetben halállal történő távozáskor nem jár pontlevonás, de érdemes teljesíteni a pályát, ugyanis pont "hegyek" járnak cserébe. Magáról a játékról annyit tudnék kifejteni így elöljáróban, hogy mindenképpen egy ígéretes vállalkozásnak tűnik. Már csak azért is, mert maga a jellege, hogy 3D-s térbeli tárgyakat kell forgatni és kombinálni azzal, hogy merre is áll majd az a bizonyos tégla eléggé szép jövőt jósol magának. Zenéje kellemesen kapcsolódik a játékhoz, és a háttérképek is gyönyörű felvételekből állnak (ráadásul még időnként változnak is). Az ígéretek szerint már májusban hozzáférhető lesz az anyag mindenkinek, aki kedvet érez a sok csihi-puhi után egy kis gondolkodásra.

Bagó Péter









SPAWN

Eléggé összezavart engem ez a Spawn gyerek, de aztán sikeresen eloszlattam minden homályos részletet az orrom elől. Volt ugye 1996-ban egy SNES-es játék Spawn címmel, ám a történet halvány összekapcsolódásán kívül a mostani játékkal alig van kapcsolata. Aztán ott vannak a képregények (hippihurrá, mert magyar kiadása is van - legalább mindent meg lehet tudni a helyszínekről, a környezetről stb.). Most azonban érkezett hozzánk egy aprócska teszt-verzió. Sajnos beleestem abba a hibába, hogy elvártam, a játék a film történeteét kövesse végig, ám hoppon maradtam, mivel a film és a játék sajnos sehol sem találkozik. Ja, de, a főszereplő ugyanaz. A játék története valahogy nem igazán derül ki sehonnan sem, még a vérfagyasztóan hosszú (kb. 20 másodperces) intro után sem. Az minden esetre kiderült (legalábbis a filmből következően), hogy hősünk valamilyen formában kapcsolatban áll a gonosszal, akit majdan a játék legvégén kéne legyőzni. Addig is lehet gyakorolni az alsóbb szinteken.

A játék akárhonnan is nézem, sajnos csak egy szimpla Tomb Raider klón. Le sem lehetne tagadni, hogy akkora koppintás az egész játék mint a huzat, de hát ez mondjuk nem minden esetben van rossz hatással egy-egy programra, sőt. Szerintem maga a grafika talán még szebb is mint a Tomb Raider, s most itt nem Lara domborulatait kell díjazni, hanem a textúrákat, mikor, mennyit tükröződnek át a falak stb. Szóval már meg is határoztuk a játék stílusát, mászkálós akció lesz ez is, bár azt azért elmondanám, fegyverek nélkül. Azért van itt még egy pár meglepetés, amit egyelőre elrejtettek előlünk. Emberkénk tud futni, lassan sétálni, oldalazni, ütni, rúgni, s többek között ugrani is. Kapásból hibának tartom mondjuk a kapaszkodás hiányát, de talán ez még elviselhető. Mondjuk elég nagy pozitívumként merül fel az a tény, hogy ha bunyóra kerülne sor, máris vált a kép, s a Mortal Kombat-ból megismert nézet fogad (sajnos speciális mozgások és védekezés nélkül). Előnyére válik mondjuk a játéknak, hogy majdnem minden tárgyat széttörhetünk. A legjobb dolog az, amikor az utcán sétálva mérgemben szétütöttem vagy 5 hordót és 3 faládát. A Tomb Raider "utánzásából" következik, hogy elvétve vannak azért kapcsolók is, meg néha kulcsok is, de főleg a vége felé már csak kulcsok és kapcsolók vannak. Elég brutális volt, amikor 3 apró ember után (akik jól leszívták az energiámat) még ráadásul a főellenfél jött, persze energiacsomag sehol.

Spawn tehát lesz, amolyan ütöm-vágom stílusban, s reméljük jót fog szórakozni rajta az, aki szereti az efféle mulatságokat, meg kivárja a májust, amikor majd megjelenik a játék.

Bagó Péter









JET RIDER 2

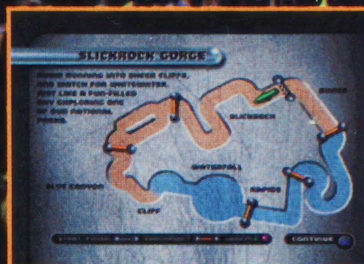
Amikor Martin a kezembe nyomta a Jet Rider II CD-jét azt kérdezte: "Biztos ismered az első részét!?". Hmmm. Utánanéztem én ennek a Jet-es mók0ának, s jelentem arra kellett rájönnöm, hogy már megint a kiadók szórakoznak velem. Nem volt elég itt az Overboard!/Shipwreckrs téma, most itt van ez a Jet Moto/Jet Rider móka is. Tessék megnyugodni, a két játék egy és ugyan az, csak máshogy híjják itt Európában, mint kint a NAGY államokban. Ez van. A lényeg természetesen az, hogy az előző rész folytatásaként fog majdan bekövetkezni a csapás, motorbicikli formájában, valamikor április tájékán. Akinek esetleg nem jelente semmit a fent tündöklő cím, talán bemutatnám a progit pár szóban. Lényegében itt egy olyan versenysorozatról van szó, melyben a járműveket egy furcsa hibrid alkotja (valahogy keresztezték a Jet Ski-ket és a motorokat), s így akár az is előfordulhat, hogy egyik pillanatban még a vízen szörfözöl, míg egy szempillantás múlva már a homok felett szeled a szelet. A játék kidolgozását tekintve egy bizonyos TruePhysic 3D-s technológiát alkalmazó engine-re épül, mely név egy olyan rendszert takar, amiben le vannak írva a földi gravitációs és egyéb fizikai törvények (amelyek úgy általában előfordulhatnak), így segítve elő a játék életszerűségét. (Hát, ezt valahogy kétszeresen sem hiszem el. 1-Olcsó propagandaszöveg. 2-Hol látott már valaki ilyen járműveket a földön, hogy kipróbálták volna rajtuk azokat a bizonyos gravitációs törvényeket.) Ám legyünk most megértők, s higgyük el amit magyaráznak, legalább addig, amíg meg nem jelenik a játék. A JR2 stílusából adódóan támogatni fogja majd az analóg irányítót, így is elősegítve a kényelmes versengést. A választható karakterek száma 10, amikről rögtön eszembe is jutott, hogy egy kicsit Mangásra sikeredtek itt a dolgok, meg rögtön beszólna a Martin (ami meg a Mangáról jutott eszembe), hogy túl sok a nő (ld: Street Fighter EX plus Alpha...). A versenyzőknek inkább csak a járgányaik érdekesek, különbözőek menettulajdonságokkal bírnak. Az egyik motornak lehet, hogy jobb a gyorsulása, de ha nulla a végsebessége, akkor az mondjuk nem nagyon nyerő. Azt mellesleg én is tapasztaltam, hogy az egyik versenyzővel simán veszem a kanyart, ám kijönni belőle egy kicsit lassan tudok, míg egy másik jet-tel lehet, hogy koccantom a pályát szegélyező bóját, ám annál gyorsabban gyorsulok fel utána. Mindegy, a játszhatóságról ennyi elég, a pályákról azonban közlök még valamit. Kapásból csak 3 pálya kapott helyet, ám további teljesítményünktől függően megkaphatjuk akár az összes 12 db-ot. Lényegében azt vettem észre az egészből, hogy nem nagyon kovácsoltak ebbe a proggiba újabb erőfeszítéseket, egyszerűen csak fogták az egészből a pályákat és átrajzolták - bár ítéletet inkább csak a megjelenés után hirdessünk.

Bagó Péter









NAGANO WINTER OLYMPICS

KICSIT KÉSETT, DE ITT VAN!

Ugyanaz a cím, ugyanaz a fejlesztő, mégis egy teljesen más játék. A Nagano '98 N64 és PlayStation verziója között ég és föld a különbség, pedig elméletileg ugyanarról a játékról lenne szó. S hogy kettejük közül melyik a győztes, nem kétséges; stílszerűen fogalmazva: az N64-es téli olimpia érdemli az arany érmet.

A múltkori számunkban nem győztem méltatni a Nintendós verzió irányíthatóságát, ötletes kezelését, nos, lássuk mi a helyzet a PlayStation változattal. Hogy rögtön a lényegre térjek, sajnos a PlayStation tulajdonosok inkább csak tartalmilag kapják ugyanazt, minőségileg egy sokkal gyengébb programra kell számítaniuk. A játék elején két lehetőséget kapunk. Az Olympics módot választva "élesben" mehetünk végig (bármilyen sorrendben) a 13 sporteseményen, azaz ha nem jutunk tovább, kiesünk. Ezzel szemben a Challenge módnál különkülön annyiszor indulhatunk a különböző számokon, amennyiszer csak akarunk – igaz, különösebb tét nélkül. A versenyszámok a következők:

Alpine Skiing – A PlayStation változatban egyel több, tehát immár három kategória van az alpesi sielésen belül, ám nem vagyok benne biztos, hogy ennek örülnünk kell. Ez a versenyszám talán a játék legborzalmasabb része: nem elég, hogy emberünk csiga lassan csúszik le a pályán, furcsa módon az ugratóknál mintha szárnyakat kapna. Könnyedén kirepülhetünk a pályáról, amit persze azonnali diszkvalifikálással "jutalmaznak". A játékmenetnél csak a grafika silányabb: a pályán – a poligonok találkozásánál – jól kivehető élek vannak, a kamerakezelés pedig olyan "zseniális", hogy a nézet abszolúte mereven a versenyzőt követi, minek folytán az említett éleknél durván "billeg" a kamera is. A sielővel az X-szel fordulhatunk éleseket, lehajolni pedig az előre iránnyal tudunk. Lehajolva jobban gyorsulunk.

Snowboard - A Snowboard irányítása megegyezik a sieléssel, de sajnos a többi jellemzője is. A PlayStation változatban csak lesiklás van, tehát nincsenek az N64 változatnál ismertetett figurázások a félcsőben.

Speed Skating - Az 500 és 1500m-es gyorskorcsolya az egyik legszebben kivitelezett versenyszám. A grafika remek, a versenyzők klasszul tükröződnek a jégen. Az erőkifejtés a klasszikus metódussal, gyors gombnyomkodással történik. A négyzettel és a körrel gyorsíthatunk, a kanyarokban pedig az X-et és a háromszöget használhatjuk.

Short Track - Ez a verseny a gyorskorcsolyához hasonló, ám itt négy versenyző áll rajthoz, és azt is mi irányítjuk, hogy melyik sávban kívánunk előzni. Ebből is két kategória van.

Bobsleigh - A négyes bob a műlesikláshoz hasonlóan sokkal jobb volt az N64 verzióban. Idegesítő, hogy nem lehet súlyosat hibázni, azaz borulni, minek köszönhetően az izgalom egyszerűen zéró. A bobot nyugodtan szabadjára engedhetjük, nem fog megbillenni – még a legveszélyesebb kanyarokban is csak idétlenül lepattan a falról. Mindezt még tetézi, hogy a pálya túl keskeny és a falra csapódásnál irreálisan lelassulunk, a pálya menti környezet pedig csúnya, és durva kidolgozású. A bobot a négyzettel és a körrel lehet belökni, majd (amikor figyelmeztet rá a gép) embereinket a háromszöggel vagy az X-szel parancsolhatjuk a "fedélzetre".

Luge - Az előző bekezdést a szánkóra is lehet érteni, hiszen a szánkóversenyek ugyanazon a pályán zajlanak, és a "szabályok" is hasonlók. A szánkót indítani a körrel, belökni pedig a négyzettel vagy a körrel tudjuk.

Ski Jumping - A síugrás egy jópofa dolog, csakúgy mint a valóságban a játékban is ez a kedvencem. Először – megfelelően időzítve – az ugrás nagyságát kell meghatároznunk (közben figyelve a szél irányára és nagyságára is), majd egyensúlyban tartva emberünket már csak a vízszintes landolásra kell ügyelnünk. Ahhoz, hogy bukjunk, nagyon súlyosat kell hibáznunk. Az ugrás szépségét is pontozzák! Az elugráshoz, illetve a leérkezéshez az L1/R1 gombokat kell használnunk.

Freestyle Aerials - Az akrobatikus síugrás véleményem szerint a legbénább része a programnak. Tizenkét fajta figurázásból választhatunk, melyek mindegyikéhez tartozik egy-egy gombkombináció. Ezt a kombót majd azalatt kell bevinnünk, amikor a versenyzőnk szaltózgat, a mutatványa ugyanis csak akkor lesz tökéletes, ha sikerül a "zongorázással" időben végeznünk. A nekifutáshoz az irányokat, az ugráshoz pedig az L1/R1 gombokat kell leütnünk.

Curling - A jégkoronghajítás egy elég nyugis játék, egy kicsit talán unalmas is. A fordulónként zajló játékot két csapat a következő szabályok szerint játssza: a jégen egy tekepálya szerű sáv van kialakítva a végében egy célkörrel. Ebbe a körbe kell nekünk lehetőség szerint pontosan becsúsztatni a korongjainkat, az ellenfél korongjait pedig kiütni onnan. A lökésnél az erősség mellett az irányt és a csavarást adhatjuk meg. A csapattársainknak (akiket szintén mi irányítunk) az a dolguk, hogy a korong előtti utat "elsimítsák". A jobb és bal oldali söprögetőt a négyzettel és a körrel külön tudjuk irányítani, lökni pedig az X-szel lehet. Sajnos az időt nem tudjuk felgyorsítani, mint az N64 verzióban, ellenben a háromszöggel átválthatunk a céltábla nézetére.

A PlayStation-ös Nagano sajnos pont ott hibádzik, ahol az N64 verzió erős volt: az irányítás tekintetében. Egyszerűen nem érezzük, hogy urai vagyunk a versenyzőknek. Az erő-számoknál az őrült tempójú gombnyomkodásos megoldás például hiba volt, a síugrás kezelése pedig csak két dimenziós, azaz a dőlésszöget nem, csak az egyensúlyozást irányítjuk mi. Bár lehet, hogy én, aki már ismerem az N64 verziót egy kicsit túlságosan szigorúan véleményeztem ezt a játékot és óhatatlanul az összehasonlítgatás hibájába estem, azért mindenképp úgy vélem: ennél többre is képes a PlayStation.

V.Z.









NAGANO WINTER OLYPICS '98

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ A SÍUGRÁSSAL ÉS A KORCSOLYA-SZÁMOKKAL JÓL EL LEHET LENNI
× A GRAFIKA NEM EGY SZÍNVONAL, AZ IRÁNYÍTÁS ÚGYMOND "ÓDIVATÚ"

59%

Snowboard Kids

FELKÉSZÜLNI, VIGYÁZZ, RAJT!

Snowboardozni homokban vagy deszkából ácsolt függőhídon keresztül? Ilyen is csak a japánoknak juthat eszükbe. A furcsa pedig az, hogy ennek ellenére (vagy talán éppen ezért) a Snowboard Kids egy remek játék - úgy belefeledkezünk a snowboardozásba, hogy az említett furcsaságokat észre sem vesszük.

Könnyű belemerülni, hiszen ez nem egy olyan snowboard-program, ahol egyszerűen csak kapukat kell kerülgetni; kapukról szó sincs, ez inkább egy versenyjáték valahogy a Mario Kart mintájára. Ugyanúgy gyűjthetünk az ellenfelek ellen extra fegyvereket, sőt ugyanúgy köröket kell teljesítenünk – bár valójában persze nem körökről van szó, hanem a pályák végétől sífelvonó visz minket vissza a Startvonalhoz.

Eleinte öt versenyző közül választhatunk, ám a játék teljesítésével ez a szám még növekedni fog. A gyerekek külalakja elég különös: a fiúk és a lányok egyaránt Pinokkióhoz hasonlatosak (mármint ami az orrukat illeti), és sportemberektől meglepően viszonylag dundiak. A képességeik szerint három kategóriában lettek osztályozva: a gyorsaságuk, a manőverező képességük, és az ügyességük szerint. Jam közülük a legjobb, a kövér Tommy pedig a legbénább - gyorsasága ellenére még a CPU is mindig utolsó lesz vele.

A főmenüben három játékmódot találunk. A Battle Race-szel indíthatjuk a Mario Kart féle versengést. Hat darab ugratókkal teli, dimbes-dombos pályát kell teljesítenünk, melyeken az első hely megszerzéséért minden megengedett. Néhol még levágások is vannak. A Skill Game opció további három játéktípusra oszlik, méghozzá a következő módon: a Speed Game-mel propellereket vehetünk fel, melyekkel száguldhatunk kedvünkre; a Shoot Game-mel a vandál ösztöneinket élhetjük ki, már amennyiben a pályákon felépített hóemberek szétlövöldözése örömet okoz; a Trick Game-mel pedig egy speciális pályára kerülünk, ahol félcsőben próbálkozhatunk különféle mutatványokkal, majd a pályát a korláton egyensúlyozással fejezhetjük be. A főmenü harmadik játéktípusával (Time Attack) egy a Speed Game-hez hasonló versenyhez jutunk, csak ott a jobb időeredményt kevesebb segítséggel kell elérnünk. A verseny kiválasztása után deszkát kell szelektálnunk, melynek három fő típusa van, s a versenyzőkhöz hasonlóan a deszkák is osztályokba vannak sorolva.

Az analóg irányító segítségével a Snowboard Kids kétségtelenül a legjobban kezelhető snowboardos játék. Fék – csakúgy mint a valóságban – nincs, lassítani és élesebben kanyarodni úgy tudunk, ha a jobb/bal iránnyal együtt a joyt lefelé is húzzuk. Ha lejtőnek felfelé megállunk, hősünk automatán megfordul a visszacsúszáshoz – ezzel a metódussal boldogulhatunk a félcsőben is. Ugrani az A-val lehet, ezt kell használnunk az indulásnál is, és a figurázásoknál is. A mutatványokat a Cool Boarders mintájára hajthatjuk végre: amikor az A-t lenyomva tartjuk, irányt már nem változtathatunk, hanem a joy-mozdulatokkal különböző figurákat hozhatunk elő. A sima irányokkal egyszerű forgásokat, szaltókat hajthatunk végre, ám speciális mozdulatok is vannak, amiket "bonyolultabb" (például jobbra-balra) kombinációkkal lehet aktiválni. A mutatvány szépségét még fokozhatjuk azzal is, hogy a levegőben (a kamera-gombokkal) megfogjuk a deszkát. Minél szebb egy figura, annál több pénzt kapunk érte.



LEGÚJABB TALÁLMÁNY A "FÚBOARD"



HÓEMBER JÖVŐK!

A pénz két dologra is jó: egyrészt extrákat vehetünk fel a pályákon, másrészt új deszkákat vásárolhatunk a Deszka boltból (Board Shop). Az üzletben még arra is van lehetőség, hogy új matricákat ragasszunk kedvenc sporteszközünkre. Na de térjünk vissza az extrákra, melyeknek két csoportja van, s melyeket a pályákon felbukkanó dobozokból vehetünk ki. A piros jelzésű dobozokból előkerülő fegyvereket a Z gombbal tudjuk aktiválni. A fegyverek a következők lehetnek: bomba – vigyázzunk nehogy a detonáció közelében legyünk; jégcsap – ezzel lefagyaszthatjuk a riválisokat; hóember – hatására tehetetlen hóemberré változik az áldozat; lökdösődő kéz – fellökhetjük vele az ellenfeleket; ejtőernyő – az égbe röpített ellenfelek csak lassan térnek vissza a talajra. A kék jelzésű eszközöket a B gombbal lehet működésbe hozni, amik pedig az alábbiak lehetnek: kő – az utánunk haladóknak pakolhatjuk le; propeller – nagyobb sebességet biztosít; láthatatlanság –- eltűnteti a hősünket az ellenség lövedékei elől; szellem – lassítja az előttünk haladót; óriás tallérok – a földbe döngölik az ellenfeleket; egér – ellopathatjuk vele a társaink pénzét. Érméket egyébként a pályán elszórva is találhatunk, tehát pénzt nem nehéz szerezni. Ellenben ha még sincs nálunk, nem érdemes az extrák felvételével próbálkozni, ugyanis csak fel fogunk bukni a dobozokon. Egyébként akkor is megbotlunk bennük, ha valaki pont előttünk szedi fel őket, és épp akkor emelkednek elő újra.

A Snowboard Kids grafikája távolról sem mondható szépnek, inkább csak funkcionális. Sehol sincs mondjuk a Diddy Kong Racing-hez képest, de legalább megvan az az előnye, hogy ezen már nem ronthatunk tovább, ha négy játékos, osztott képernyős üzemmódra kapcsolunk. Ebben a játékban amúgy sem a grafika a legfontosabb tényező, sokkal lényegesebb, hogy a roppant változatos játékmódoknak köszönhetően mindenki megtalálja magának az ízlésének megfelelő kihívást. Az pedig, hogy még a homokban vagy a füvön is lehet snowboardozni, még a program előnyére is válik, elvégre mennyivel hamarabb ráunnánk a játékra, ha minden pályán csak a fehér hóra kéne merednünk.

V.Z.



NAGY UGRÁS KÉSZÜL



EGYSZERRE NÉGYEN

SNOWBOARD KIDS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

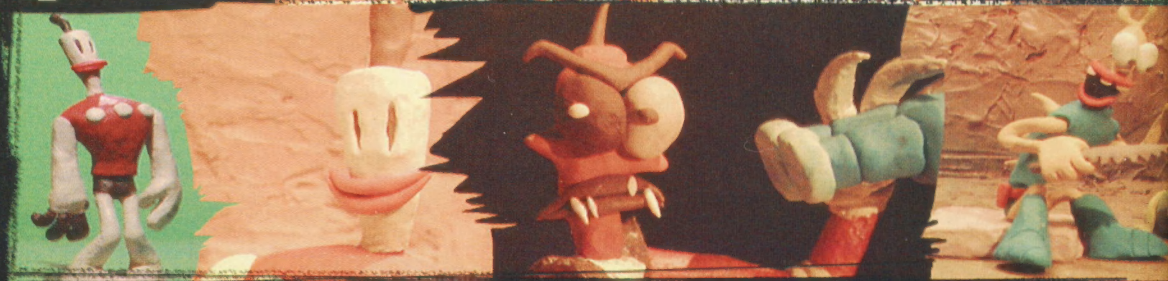
14 JÁTÉKOS
MENTÉS KIZÁRÓLAG MEMORY PAK-BE

✓ AKI SZERETI A MARIO KART-OT, ANNAK EZ IS TETSZENI FOG
× A GRAFIKA LEHETNE EGY KICSIT SZÍNVONALASABB

83%

Előrebocsátandó, hogy a SKULL MONKEYS egy igen különleges és egyben eléggé debil program is, úgy általában. Stílusát tekintve a platformok világába sorolhatnám - azaz egy oldalnézetből irányítandó figurával kell úgy eljutni a pálya egyik feléből a másikba, hogy útközben különböző csapdák és ellenfelek állják utunkat. Természetesen ez csak egy nagyon egyszerű és száraz sémája a platform meghatározásának, a valóságban ez valahogy egy kicsit másképp néz ki. Maga a játék több szempontból is formabontó. Első és egyben legnagyobb, hogy (kapaszkodókat kéretik megkeresni) az első ellenféltől az utolsó pályáig minden, ami a képernyőn megjelenik, tiszta gyurmából készült (még a menü is!). Azt hiszem ez a látvány sokak fejében egy ideg jól megmarad majd, hiszen PlayStation-on ilyet látni kb. egyenlő a fehér hollóval... Azt azért még érdekességképpen megjegyezném, hogy a játékot készítő Dreamworks Entertainment cégnek nem ez az első munkája, hiszen PC-n már alkottak egy hasonló gyurmás játékot Neverhood címmel (a hasonlóság csupán a főszereplő egyezéséből adódik). No de térjünk vissza a jelenbe ide hozzánk, hogy jobban szemügyre vegyük ezt a kis drágát.

"Egy rosszfiú esett le az égből" – kezdődik az intro, s valóban láthatjuk mi is, ahogyan a gonosz Klogg földet ér az Izdnak planétán, vagyis a majmok bolygóján. Itt földetérése egy kicsit szerencsétlenre sikerül, hiszen pont a főmakin landol.



Hopp, most baj van, gondolhatnánk – de főgonoszunkat nem kell félteni, ugyanis egycsapásra (vagy inkább tépésre) kinevezi magát Klogg Monkey-nak, vagyis a bolygó uralkodójának. Uralkodásának második percében rögtön ismerteti alattvalóival tervét. Egy régi ellensége, egy bizonyos Klayman (ezek lennénk mi) és bolygója iránt (Neverhood) érdeklődik, hogy élnek-e még. Mert ha igen, kéne tenni ellenne valamit. Szegény, kissé ügyefogyott majmokkal akarja megépíteni a "9-es számú ördögi szerkezet" gépet, hogy ráküldje szegény Neverhood lakóira. Szerencsére azonban van ott azon a bolygón egy besúgónk, aki mindig értesít minket, ha "fura" fejlemények alakulnak ki.

Most pedig igencsak vészhelyzet van, tehát elküldi értünk a repülő szerkezetét, hogy az elvigyen bennünket a bolygóra.

Innentől lépünk a képbe s kapjuk kézbe az irányítást a menüben. Itt négy helyen lehet eltévedni. Az első pontnál egy új játékba keveredsz, valószínűleg elsőre mindenki ezt fogja majd választani. Persze, csak ha már beállította magának a második és harmadik menüpont alatt található gombokat és hangokat. Hiszen lehetőség van a mono vagy sztereo TV kalibrálására is, sőt beállítható az is, hogy a hanghatások vagy inkább a zenék legyenek előtérben a játék során. Sőt, még azon is lehet birizgálni, hogy melyik gomb mit csináljon (bár nekem tökéletesen megfelelt az alapfelosztás is).

A Password címszó alatt lehet beütni egy régebbi játék kódját, mely tartalmazza az életek számát, meg minden olyan tárgyat, amit felvett az ember. Tehát abszolút a te ügyességeden múlik, hogy milyen felszereléssel kezded a következő pályát.

Azért magáról a játékról is mesélnék valamit. Teljes mértékben két dimenzióban ábrázolja az eseményeket, bár azt azért tegyük hozzá, hogy a pályákon hál' Istennek nem csak egy irányba lehet közlekedni, hanem vannak elágazások, lehetőségünk lesz majd köteleken mászni, lifteket használni, légáramlatban repülni, szóval sok mindenre. Most pedig ismertetném a felvehető tárgyakat: először is találhatsz kis színes gyurmagolyókat, melyekből 100-at összegyűjtve 1 bonusz élettel gazdagodhatsz (alapból csupán 5 életet kapsz). Van még egy színes kör "bizgentyű" (amit én csak fejdísznek hívok), mert ez megvéd bármilyen sérüléstől (egy alkalommal). A későbbiekben begyűjthetők lesznek még különböző segítőtársak is, úgymint: az L1-gyel kilőhető madár, mely a képernyőn repülve kicsinál (max.) 3 embert (jaj, miket beszélek... majmot); vagy van az a zöld kis lebegő "trutymó", amin a saját képünket láthatjuk viszont (használni - L2). Ez egyébként klónoz minket, és egyfajta árnyékkal mehetünk tovább a pályán, míg az eredeti emberünk a helyén marad (ha meghalna a másolat, az első













emberrel folytathatjuk tovább az utat). Sajnos nem tart örökké a dolog, kb. 1 perc múltán köddé válik emberünk. Az introból már ismert Willie barátunk is feltűnik a játékban, ugyanis ha felvesszük és használjuk az R2 gomb segítségével, akkor az összes olyan tárgyat felszedi, ami a képernyőn található. Ez különösen akkor nagy segítség, amikor valami túl magasan van. A leghatásosabb talán az a gömb, amit felszedve minden ellenséges lényt kiirthatunk a képernyőről (R1). Vannak még zöld gumók, melyek az ellenfél kifüstölését szolgálják, egy gumóval egyet lehet lőni. Bonusz szintekre is lehet jutni, amit azzal lehet elérni, ha pályaszakaszonként 3 db kék kukac jelet összeszedsz (kb. ilyen forma: @). Más tárgyakat is lehet találni, ilyenek a Főnix madarak, amik mindig a fejünk felett köröznek (az ugrás gomb folyamatos nyomva tartásával a madár elkap minket, s egyfajta vitorlaként átszállhatunk vele a nagy szakadékokon is).

Mást azt hiszem nem nagyon találtam, most nézzük az ellenfeleket. Hát majmok azok vannak minden mennyiségben, de főleg majmokkal lehet összefutni. Bár lehet hogy a majmokat kihagytam... Szóval ellenség gyanánt koponya fejű makikra lehet számítani, őket elintézni nagyon egyszerű módon lehet. Ráugrasz a fejére, vagy kipörkölöd a zöld lövéssel. Természetesen a majmok teljes átváltozásokon mennek keresztül a pályák során, így ne lepődjön meg senki, ha esetleg majd összefut néhány bundabugyiban ácsorgó, hógolyót lövöldöző makival. De az sem kizárt, hogy szárnyra kapott ellenfeleink csak úgy a levegőből támadnak. (Hopp. Lebukott a játék. Most jutott eszembe, hogy vannak benne szöcskék is, amik egy kicsit brutálisabbak a majmoknál, hiszen tüskével felszereltek, s







ezek likvidálása szinte lehetetlen.)

Szóval akkor el is lehetne kezdeni játszani. A játékban összesen 17 fejezetet számlálhatunk össze, mely fejezetek további részekre bomlanak. A pályák végén egy-egy gyurma buborék található, ezekbe kell beleugrani, hogy a következő pályára teleportálhassuk magunkat. Ezek a buborékok általában két színből állnak. Lehet az egyik egy alap gyurmaszín, de ami pirosan világít, az általában egy nehezebb, de egyben több extrát rejtő pályára visz. A rejtett pályák az adott fejezetek végén található lila buborékokban kezdődnek, ahol általában nincsenek ellenfelek, csak az a csomó felszedhető cumó és bonusz. A bonusz szobákból elvéve újabb extra helyekre lehet eljutni, ahol még "bonuszabb" cuccok várnak ránk. A játék megszállottan figyeli és díjazza a titkos platformok megtalálását, egy pályán akár 10 eldugott hely is előfordulhat a szokásos ajándékcsomagokkal (lövések, életek stb.).

A SM zenéje egyszerűen lenyűgöző. Bájosan debil szegényke. Az biztos, hogy igényes munkáról van szó, mert nem az a mostani techo stílusú gépzene, hanem szép instrumentális hangszerekkel előadott nóták. Persze poénok vannak itt is bőven. A kedvencem a "Here's a little bonus room" kezdetű kis nóta, melyben az énekes egy gitárral előadja, hogy milyen jó az a kis bonusz szoba...

Konkrét segítségek következnek. Az első pálya a Science Center-rel kezdődik, bár a speciális, számunkra kiállított EA CD-n volt egy nulladik pálya is, a Skullmonkey Gate, ahonnan el lehetett jutni az első pályára. Rejtélyes. Minden esetre az első pályán a gép próbál segíteni minket azzal, hogy kiírja a felvehető dolgok nevét és azok felhasználhatósági lehetőségeit.

Problémák igazából a Snow – azaz a havas pálya – végső szakaszain kezdődhetnek, itt a sok ágyúzó majom állhatja utunkat. Tanácsolom az árnyékember használatát. Jaj. Kihagytam az átvezető filmeket. Bocsi. Vannak azok is, és tényleg olyan kafák hogy megnézésükhöz elég sok nyugtatót ajánlottak. A YNT-s pályákat szívből utáltam. Szemét kis bogarak, meg szöcskék, ráadásul 4 pályán keresztül; borzalom. Ezeken a pályákon szintén az árnyékember használatát javaslom, bár gátat szabhat a garázdálkodásnak, hogy maximum 7 db lehet nálunk. Főellenségek is lehetnek 3-4 pályánként, amikből egyetlen nehéz akad, az a piszkos YNT-s szöcske (aki megöli, annak őszinte elismerésem). A Monk Rushmore bonusz pályájáról lehet elmenni az 1970-es évekbe, ami egy 5 szintes bonusz pálya, kb. 40 élettel... Érdekes, hogy magával a főellenséggel már a 16. pályán végezni kell, s az utolsó pályán már csak a túlélésre kell koncentrálni. Szemétnek és aljasnak találom az utolsó pályát is, ahol is néhány halogénlámpára kell ráugrani, ráadásul ezek időről-időre ki/be kapcsolódnak, ezeknek a helyes ritmusra belövése igazán embert próbáló feladat.

A játék végét nem akarom lelőni, csupán megjegyezném, hogy egy kicsit kevésnek találom a vég-animáció hosszát. Mivel titkokból sosem elég, valahogy előcsalható még egy bonusz animáció, mely arról számol be, hogy Klogg mennyire halott.

Elérkeztünk az értékeléshez. Az biztos, hogy ekkora éktelen baromságot nem mindennap látni, kár lenne kihagyni. Grafikáját tekintve első osztályú, mivel ilyen még nem volt. A hangok is teljesen fenomenálisak, jók és kész. Az irányítás jónak mondható, semmi különleges. A végigjátszásnál örültem annak, hogy egy kicsit hosszabb távon játszhattam, s nem kellett 2 nap után félredobnom, ráadásul még változatos is volt.

Bagó Péte[r]

SKULL MONKEYS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE

1 JÁTÉKOS

✓ ÜBER ALLES - MINDEN KLAPPOL
× AZ UTOLSÓ PÁLYA ZENÉJE

89%

Ha valaki esetleg már sejti, hogy mit takar ez a cím: THEME, és az utána következő betűk, azoknak őszinte részvétemet kívánom, akik pedig még nem, azoknak ajánlanám a röhögőgörcs elleni tabletták előkészítését. Tulajdonképpen miről is van itt szó? A képlet egyszerű: végy egy olyan játékformát, amit sokan szeretnek (stratégia). Önts hozzá életszagú dolgokat (kórház, betegek), majd töltsd meg egy jókora adag humorral, és máris a kezedben tartod a Bullfrog fiúk új alkotását.

Az alapszitu a következő: Az intro bohókás hangulatából kiderül, hogy orvosként fogsz dolgozni. Azaz, csak irányítani fogod azokat a szerencsétlen embereket, akiket te veszel fel, te építed a szobájukat stb. Mielőtt azonban teljesen belemerülnénk a játék felboncolásába, nézzük át, hogyan is irányítható ez az agymenés.

Töltés után lehet nyelvet választani, én azonban megmaradtam a fehér embernek való Angolnál. Ezután az álneved után érdeklődik, mondjuk a MÉSZÁRSZÉK elég jól hangzik...

A menübe jutván lehetőség akad új játék kezdésére, belépni az Options-ba, ahol állíthatod többek között a nehézségi szintet, de ott van az első játékot elősegítő opció is, melyben a gép egy kicsit gyengédebben bánik veled, akarom mondani mindent elmagyaráz... Beállíthatod a különböző effektek erősségét, de javaslom, hogy azt a rikácsoló bemondónőt egy kicsit halkítsd le, mondjuk nullára. Kint a főmenüben van még egy memóriakártyáról való visszatöltési lehetőség, és egy Password-ös beírás.

Üres kórházzal indítasz, nézzük át talán a gombokat. A Négyzettel az építő menübe juthatsz; az itt található dolgokról kicsit később, de a sor végén to-







logathatod a fűtés erősségét (ugyanis a finnyás páciensek roppantmód szeretnek meleg helyen gyógyulni). Valamit elfogadni általában az X gombbal tudsz, visszautasítani, vagy egy lépést visszaugrani a Háromszög használatával lehet. A Négyzet gomb hatásáról picit alább találsz majd infókat. Amikor üzeneted érkezik, azt faxon kapod meg, erről egyébként a kép bal felső sarkában lévő jel figyelmeztet (megnézni az L2 lenyomásával lehet). Ha valamilyen épületrész, vagy tárgy nem a megfelelő helyzetben van, elforgatni az R1-L1 gombokkal tudod. Az R2 gombbal pedig válthatsz az egér/gomb rendszer között. Talán most kezdjük el az épületek ismertetését.

Diagnosis: A diagnózis címszó alatt találhatod meg a betegek vizsgálatához szükséges épületszárnyakat. A **GP's Office** nélkülözhetetlen elem, hiszen az ebben dolgozó orvos veszi fel a kedves beteget, állapítja meg a baját, küldi el a kikúrálóba. Ezt - vagy bármely más épületet - miután elhelyezted (vigyázz, hogy mindenhol kék színű legyen), kell rá rakni egy ajtót, majd néhány ablakot. Végül be kell rakni a szükséges felszereléseket, úgymint székek, asztalok, stb. A **General Diagnosis** szobában lehet továbbvizsgálni az addig még ismeretlen betegségben szenvedő pácienseket. A **Pharmacy** is elengedhetetlen épület, ez a gyógyszertárat szimbolizálja, ide jönnek az olyan betegek, akiknek bármilyen folyékony adalékot kell beadni (most nem a Shell motorolajokra kell gondolni). A lélekbúvárok otthona a **Psychiatric**, ahol az olyan betegségben szenvedőket próbálják meg gyógyítani, mint a TV-s személyiség zavar, ami a sok tévénézéssel jár együtt. A **Ward** az elfekvőnek felel meg, ahol az operáció előtt várakoznak majd a betegek, vagy itt pihenik ki betegségeiket. Dolgozónak egy nővérkét kell alkalmazni. Ha már szó esett az operációról, az **Operating Theater**-ben két sebész jelzésű kollléga elvégzi helyetted a piszkos munkát. A **Cardiogram**-ban szintén egy ismeretlen betegséget lehet tovább fejteni, hátha megjön a nátha, vagy esetleg más kór. A további vizsgálatokat segíti elő még a **Scanner** nevű szörnyszülött, ez mellesleg elég nagy kiterjedésű. Főleg a törött testrészek kutatásában jöhet jól a röntgen (angolul **X-Ray**). Az **UltraScan** a Scanner egy kisebb változata, azt hiszem itthon ultrahangos vizsgálatnak nevezik. Végül a **Blood Machine** is építhető, ám a mai napig nem tudom mire használható.

Clinics: Ebben a menüben található a kezelőszerveket. Na itt már tényleg nagyobb az esély arra, hogy eltegyél valakit láb alól. Első az **Inflation Room**, ahol nagyfejű barátaink fejét robbantják ki a helyéről. A **Slack Tounge** klinikán nyelvnyújtogató betegeink gondolják újra életüket egy fájdalmas ordítás alatt. A harmadik lényegében elég normális klinika, itt ugyanis a kötést leszaggatják a páciensről, és láthatatlan gipsszel tömik meg. A **Hair Restorer**-ben a kopaszságban hánykolódó delikvenseknek nőhet újja a hajuk. Aztán vannak még olyan csodaszerek a játék vége felé, mint például a digitális tusfürdő, ami a sugárszennyeződéseket mossa le a betegekről, vagy a szőrbajban szenvedő alanyokról égeti le a bundájukat. A legviccesebb az **Alien DNA**, ami az úgynevezett UFO jelenséggel összekapcsolható látogatók DNS rendszerének normalizálását szolgálja.

Others: Az utolsó menüpont alatt lehet a "Beviz Elek" néven bemutatkozó ügyfelednek **Toilets**-et, azaz WC-t építeni, vagy egy kis pihenő helyiséget rakni a már majdnem megőrült orvosaidnak (**Staff Room**). A későbbiekben szükség lesz még a **Training Room**-ra, ahol is egy magas fejlettségű doki oktatja az ifjú gyilkosokat. Ám minden között legfontosabb a **Research Department**, ahová nem árt 2-3 orvosi asztalt berakni, ugyanis itt fogják kifejleszteni a jobb és szebb gépezeteket.

A Hire Staff ikonnál lehet a huligánokat alkalmazni. Itt lehet felvenni a dokit, a nővérkét, a recepciós nénit és a bérmunkást, aki locsol-fecseg (főleg virágokat), gépeket szerel és a padlón található, nem odaillő plazmás anyagot takarítja fel (ezt brutálisan hányásnak hívhatjuk). A nálad dolgozókat alaposan válogasd meg! Minél drágább valaki, annál precízebben végzi a dolgát. Az orvosnak 3 foka van (kezdő-haladó-konzultáns). Ez minél nagyobb, annál jobb. A Kör lenyomása után újabb választható ikonok jelennek meg a színen. A térképen újabb épületek megvásárlását is lehet eszközölni, aztán vannak még a fejlesztések arányát meghatározó számozások - itt lehet elosztani a 100%-ot a fejleszteni kívánt egységek között. A kördiagramos képen látható a betegek eloszlási aránya a három konkurens és a saját kórházad között. A kép alján még helyet kaptak az adott küldetés teljesítendő feladatai.

Most nézzük, mit hagytam ki. Az a beteg ember, aki a kórházunkba látogat, szeretne minél előbb gyógyultan távozni. Ez nekünk is érdekünk, hiszen annál hamarabb nyomatja nekünk a lét. Zsozsót szerezni még a banktól lehet, max. 40 ezer pénz értékben. A játékot különböző küldetések színesítik, mint pl.: néha egy fontos (tudjátok, az angol pénznem) V.I.P. ember jön látogatóba és jól körbenéz. Nem tudom, nekem 4000-nél még nem adott többet, pedig szép volt a házam... A következő bonusz pénzszerzési lehetőség, amikor járványbetegek érkeznek helikopterrel, őket időre kell meggyógyítani, s ha sikerül, egyre több pénzt adnak érte. Pénzt veszíteni elég nagy művészet, csak akkor tudsz ilyet cselekedni, ha túl sok embert ölsz meg. Minden év végén plakettet kapsz, amin megnézheted az évi teljesítményedet, a kapott és a levont díjakat. A játékot akkor nyerted meg, amikor teljesítetted a játék elején leírt feltételeket. Ez általában X számú beteg meggyógyítása, és Y mennyiségű pénz összekapirgálása. Ilyenkor általában ajánlatot kapsz egy új kórház igazgatói posztjára. Ezt ha nem fogadod el, több pénzt gyűjthetsz, majd később újra ajánlatot kapsz.

A játék borzasztóan jó. Bár ezt csak az elején gondoltam, amikor megláttam az édi kis épületeket, ám a 6. pálya környékén (azaz a játék felénél) már, hogy is mondjam....nem voltak ritkák a 6 órás játékidők. Egyszerűen már nem is élveztem egy partit, csak kötelezően kattingattam a képernyő egyik sarkából a másikba, és már-már szenvedés volt egy-egy pálya. Szóval aki a kihívásokat kedveli, annak talán ideális választás, aki meg csak könnyed szórakozásra vágyik, az talán csak kérje kölcsön valakitől az első pályák erejéig.

Bagó Péter



THEME HOSPITAL

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
EGÉR

✓ NAGYSZERŰ ÖTLET EGY KÓRHÁZAT IRÁNYÍTANI, AZ ELEJÉN MÉG VICCES IS
× A VÉGÉN MÁR EGYÁLTALÁN NEM VICCES

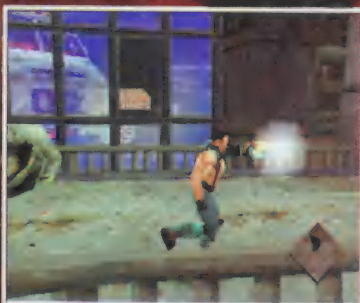
86%

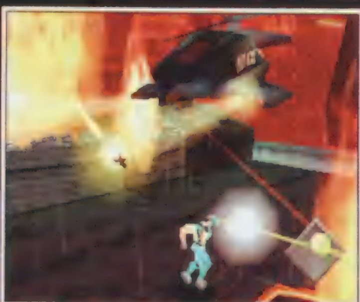
TESZT

ÚJ KIRÁLYT AVATUNK!

ONE

Azt hiszem, ha gyorsaságról lenne szó, valószínűleg az első helyen végeznénk. A ONE esetében ugyancsak fennáll az előbbi állítás. Hiszen a játék március 27.-én jelent meg, s ha ránéztek a naptárra most is valami hasonló napot vehettek észre. Az ASC GAMES legújabb játékát igen egyszerűen definiálhatjuk. Hősünk - miután magához tér – egy ismeretlen helyszínen egyszerűen nem emlékszik az égvilágon semmire (talán mondhatjuk ezt amnéziának is). Ám esetünkben ez csak a kisebbik baj forrása. Ami egy kicsit extrémebb, amikor az a debella helikopter "berakétázik" az ablakon. Innentől kezdve indulnak be az események, szakad a plafon, lába alól eltűnik a talaj, meg hasonló huncutságok. Azt azért meg kell hagyni, hogy sajnos nem fenékig tejföl az dolog, mert az intro helyett valami borzalmat raktak a játék elejére a készítők. Na, de talán ez még elviselhető. A menüben három opció van, egy új játék kezdése (Start Game), jelszó beírása (Password), vagy





memóriakártyás állás visszatöltése, az utolsó ponton belül (Options) pedig állítható többek között a nehézségi szint, a különböző effektek zajszintjei, analóg irányító kalibrálása, vagy a nyelv megváltoztatása. Ezek tüzetes átvizsgálása után talán indulhat is a kőkemény akció.

Az első pályán rögtön kezdjük is azzal, hogy egy szép nagy és hosszú folyosón állunk. Ha áttanulmányozzuk a képet, alul feltűnhet egy zöld gömb. Ez a kis "dühödtség-mérő" egyben az energiánk is, mert amint elfogy végünk van nekünk is. Ám amint végzünk egy, vagy több emberrel a kis köröcskénk úgy duzzad egyre szebbre. Először csak sárga lesz, majd piros, végül pedig teljesen elszürkül. A színek egyenesen arányosak a kilőtt lövedékek erejével is, minél színesebb, a sebzés is egyre brutálisabb. A kedvencem a kék színű, amelynél emberünk majdhogynem sérthetetlenné válik, s ilyenkor kő kövön nem maradhat. A pályán elindulva talán el is lehetne kezdeni a futást, mert az a nagy helikopter nem hagy békében. Veszélyt egyedül a leszakadó állványtartó rudak okozhatnak, ám őket simán át lehet ugrani, vagy ki lehet pörkölni. Az első "Checkpoint" után jönnek a leszakadó platformok, amiket az egyszerűség kedvéért csupán csak át kell ugrani, mást úgy sem lehet tenni. Az utána következő részeken jön mindez mixelve, szakadó plafon és talaj egyaránt. A második ellenőrzési pont után egy arénába jutsz, ahol is emberi ellenségekre lehet számítani. Nehézségi szinttől függően nőhet az ellenfelek intelligenciája, ami abban nyilvánul meg, hogy milyen gyorsan fognak be a lézeres nyomkövetőik. A likvidálásuk után a talajból egy óriási helikopter robban ki, s kezd el lőni ránk. Itt a teendő a kis kiszögelések és a liftek használatával feljutni a tetőre, majd kilőni a plafont tartó állványokat. A feljutás azért nem lesz olyan egyszerű, mert kapaszkodás nélkül az egyik magas platform nem érhető el. Azt azért meg nem árt tudni, hogy a kapaszkodás nem minden esetben működik, illetve akkor is "bekapcsolódik" amikor nem kéne. A második pálya már egy ház tetején kezdődik, a feladat egyszerű: átjutni a városon. Persze itt már kezd kibontakozni a játék fő vonala, azok a marha nagy kiterjedésű pályák kb. 2 óra játékidővel, melyek majd a továbbiakban is jellemzőek lesznek. Ezen a pályán idegesítőek lesznek a kis keresztbe álló állványok, melyekről ha véletlenül leesel, kezdheted az egészet elölről. Ráadásul az ábrázolásból csöppet sem derül ki, hogy hol kéne egy csöppet nagyobbat, vagy éppen kisebbet ugrani. A pálya utolsó szakaszában egy repülőn kell szolgálatot teljesíteni. A repülőn állva különböző gengszter ellenfelek próbálják leszedni járművünket, hogy ne érhessünk át a túlpartra. Ettől a pályától kezdve lehet felszedni az első fegyvereket. Változtatni közülük és az alap harci eszköz között a SELECT gombbal lehetséges. Sajnos egyszerre csak 1 fegyver lehet nálunk, ha újat vennénk föl a régit eldobja a gép. Azt azért még megjegyezném, hogy a pálya szépsége nem mondható szokványosnak - egyszerűen elképesztően nagy a szintkülönbség a magasság és mélység között. Szóval tényleg szuperül festenek a dolgok. Az utána következő pályán már sajnos előjönnek az irányítási problémák, hiszen a kicsi szigetek között ugrálgatni nem éppen a legkellemesebb feladat. A legjobban az idegesített, amikor ugrás közben váltott nézetet a kamera, és az addig biztos pontnak tűnő talaj teljesen máshová került. A következő küldetésben is inkább a grafikai látványosságokon van a hangsúly, hiszen egy földalatti vasútsoron kell végigirtani a fél személyzetet, majd egy vonat tetején előadni valami hasonlót mint a második pálya végén. Ezen a pályán szintén csak a szakadékok jelenthetnek különösebb bajokat, vagy a néha átszáguldó vonat okozott enyhe szívbajt, amikor is épp a sínek között bóklásztam. A pálya végén egy főellenség vár, amit is a felső vezetékeken csúszó acéltömbökkel kell elintézni.....Ezek után még újabb pályák következnek, majd jöhet végre a vége, bár mondjuk igencsak csuklottam, amikor az EASY fokozat után kinyögte a játék, hogy sajnos fityiszt neked, ha többet akarsz (vizuálisan), vidd végig mondjuk MEDIUM vagy HARD fokozaton is. Hát hogy is mondjam, legalább biztat a reménnyel, hogy láthatok is valamit.







Azóta azonban végigevickéltem rajta MEDIUM fokozaton, s nagy kegyesen elárulta nekem a pályaválasztás kódját, meg azt a biztató üzenetet, hogy próbáljam meg egy-egy pályán elérni a 100%-os arányt (minden pálya végén megkapjuk az értékelésünket).

Hát értékelésképpen csak annyi fér már bele a szűkös keretbe, hogy a játék mindenképpen szép, meg jó is a zenéje, csak valahol a kezdő animáció kódolása közben pihentek a fiúk. Kifejezetten akkor lett volna jó a játék, ha csak az öldöklésen lett volna a hangsúly, az ember csak még dühösebb lesz az ügyességi feladatok láttán. (Péter, Péter, hát már az is baj, ha egy játékhoz ügyesség kell? Jó, nehezebb, mint az átlag, ezt elismerem. Annyit szeretnék csak az értékeléshez fűzni, hogy ez a játék sok tekintetben egyedülálló, mondhatni úttörő. Ha valamit, akkor EZT érdemes kipróbálni! M.)

Bagó Péter

ONE

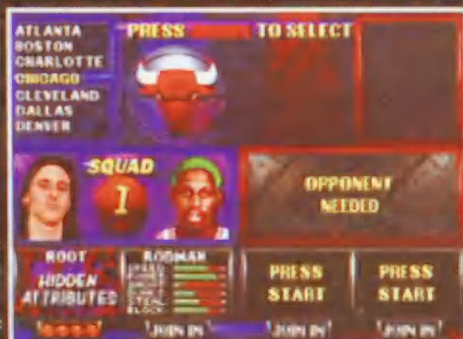
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ AZ ŐRÜLT AKCIÓJÁTÉKOSOKNAK KIFEJEZETTEN AJÁNLOTT
× A NORMÁLISABB RÉTEG CSAK A "KEZELHETETLENSÉGRE" FOG EMLÉKEZNI

72%

Szereted a kosárlabdát? Szereted az izgalmas sportjátékokat? Akkor az NBA Hangtime-ot máris elfelejtheted. Javítsatok



ki, ha valami ostobaságot mondanék, de szerintem az aki N64-est vesz, nem SNES játékokkal akar játszani. A Midway-nél viszont ezt másképp gondolják, szerintük ami négy évvel ezelőtt sikeres volt, azt most is el lehet adni. Nem csináltak mást, mint lefújták a port az NBA Jam-ről, egy kicsit "kifényezték", aktuálissá tették, és néhány új (többnyire lényegtelen) újdonsággal megfűszerezték.

Az NBA Hangtime – csakúgy mint az elődje – elsőként a játéktermekben volt fellelhető; az automatával a Midway egyértelműen a megszállott NBA rajongókat célozta meg. Ennél a játéknál nem az a lényeg, hogy szépen cselezzünk vagy hogy szép összjátékot produkáljunk, hanem hogy szerencsétlen srácok, akik a zsebpénzüket az effele feneketlen automatákba szórják, néhány másodpercre Rodman-nek meg Pippen-nek képzelhessék magukat. Sőt még túl is tegyenek rajtuk, hiszen kedvencükkel olyan úgynevezett "cool" mozdulatokat kivitelezhetnek, amikre a valóságban aligha van példa. A játékosok súlypontemelkedése például az eget súrolja, aztán a levegőben meg olyan zsonglőrmutatványokra képesek, hogy a labda szemmel láthatólag is felizzik a kezükben.

29 NBA csapat közül választhatunk, tehát mindenki megtalálja a saját kedvencét (hiszen ugyebár ez a legfontosabb) – persze mindegyik játékos az eredeti arcvonásaival és hajszínével fog a pályán feszíteni. Az igazsághoz mondjuk hozzátartozik, hogy ezek a játékosok már alapban (tehát a Big Head opció bekapcsolása nélkül is) mintha egy kicsit vízfejűek lennének, de most inkább hanyagoljuk a grafika szépséghibáit. (Az ugyanis egy külön fejezetet érdemelne.) Készíthetünk saját játékosokat is (Create Player) akár mondjuk farkasember vagy jetis fizimiskával, az ilyen játékosokat pedig majd a nevük beírásával (Enter Name) és az általunk megadott titkos "személyi kódjuk" bevitelével léptethetjük be a játékba.

NBA HANG TIME





Az NBA Hangtime legnagyobb hibája, hogy maradtak az elavult, parallax scrollal megoldott úgynevezett 2.5D-nél. A kamera tehát csak egy fix oldalnézetből követi a pályát, és a sprite-ok csak látszólag mozognak térben – noha az N64 hardverével az egész stadiont 3D-be lehetett volna hozni.

A meccsek cseppet sem az NBA szabályai szerint zajlanak: csupán 2-2 játékos lép pályára, ami – hogy is mondjam – enyhén unalmassá teszi a játék menetét. "Most én szereztem meg a labdát, frankó: dobtam két pontot. Most azonban náluk van a labda... Oh, és most ők zsákoltak. De most megint nálam a labda..." – és így tovább, a játékosok ide-oda futkároznak a pályán, majd ilyen vagy olyan mozdulattal a labda mindig a kosárba kerül. A cselezés vagy a szép passzok teljesen a háttérben maradnak, de hát hogyan is várható el, hogy tudatosan passzoljunk, amikor a képernyő csak olyan szűk területet enged láttatni, hogy a figuránk a fél játékidőt a láthatáron kívül tölti és csak egy nyílból tudhatjuk, épp merre csámborog. (A meccseken végig ugyanazt a figurát irányítjuk, és a csapattársunkat – akit egy játékos mód esetén a gép irányít – csak passzolásra és kosárra dobásra "kérhetjük meg".) Persze az akciót az említett cool dolgaknak kéne feldobniuk, de én nem tudom ki hogy van vele: miután a nagy részüket már kitapasztaltam, semmiféle extra izgalmat nem okoztak. Íme néhány közülük: például egy egyszerű cool mozdulat, hogy amikor látjuk a csapattársunkat a kosár előtt felemelkedni (és villogni), átpasszolhatjuk neki a labdát, mire ő feltartóztathatatlanul "begyűri" a pontot. Aztán ha netán sikerül egy játékosunknak háromszor egymás után kosarat dobnia, onnantól a szó szoros értelmében izzik a keze alatt a munka: a labda füstölögve – és sokkal nagyobb pontossággal – repül a gyűrű felé. Sajnos ez az állapot azonban csak addig tart, amíg nem jön a hideg zuhany, vagyis amikor az ellenfél szerez pontot. Ha egyébként összjátékkal (tehát például az imént említett Alley Oop! mozdulattal) szerezzük a három egymás utáni kosarat, úgy az egész csapatunkat "lángra gyújthatjuk" – igaz, csak 25 másodperc támadó idő erejéig. Végül a kezelés szempontjából még egy fontos info: a csak módjával igénybe vehető Turbo gombot használva, emberünk "felpörögve" játszik.



A játék készítői a speciális mozdulatokon kívül néhány csalással és extra opcióval próbálták a program élvezhetőségét megnyújtani: ugyanúgy, ahogy a Mortal Kombat 3-ban, a VS képernyőn különféle kódokat vihetünk be. (A 802 például maximum energiát jelent.) Összegezve azonban: a körítés mit se számít, ha egy játékkal alapvető gondok vannak. Az NBA Hangtime-ból "mindössze" maga a játék hiányzik, és ezen sajnos még a több játékos mód sem segít.

V.Z.

NBA HANGTIME

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE-SZÓNA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: KIEGÉSZÍTŐ MEMORY PAKKRE

✓ A KOSÁRLABDÁHOZ JÓL PASSZOL A ZENE STÍLUSA ÉS A KOMMENTÁTOR

× MAJDNEM UGYANAZT KAPJUK, MINT 4 ÉVVEL EZELŐTT

43%

Overboard!

UGYE NEM VAGY TENGERIBETEG?

Ha jól belegondolok az emberi agy egyszerűen csodákra képes. Elég egy szó, s ennek hatására máris elkezdenek jönni az emlékek. Ott van például az a szó, hogy: kalóz. Erről kapásból beugrik a hajók képe, a rémült emberek – akiknek a pénzüket kobozták el –, akkor a térképek, a kincsek, a hatalmas tengeri összecsapások és még számtalan más dolog, ami még ehhez a nem éppen egyszerű életformához tartozik. A kalózkodásról jut eszembe: van itt egy CD ami igen szorosan kapcsolódik ehhez a témához - lévén egy kalózbandát kell irányítanunk a Psygnosis legújabb, bár korszakalkotónak nem nagyon nevezhető produktumában, az OVERBOARD!-ban.

Blowfeet kapitányról gondolom már mindenki hallott. Nem? Pedig a tengerek leghíresebb garázdálkodó művészét tisztelhetjük benne. Annyira pofátlanul birtokolta az óceánok összes kincsét, hogy már egy kicsit kezdett ez idegesítő lenni, tehát jött valahonnan egy ellenlábas is. Ez lennék én, mint a programot megvásárló ifjú titán, ki jön, lát, s győz. A bohókás introból mindjárt kiderült, hogy rögtön hár-man is "vagyok", ugyanis ennyi a létszám csöppnyi kis vízi teknőmön. Eztán a zavaróan hosszú töltési idő után a menübe jutottam, ahol három választási lehetőség bámult rám. A "Start Game" menüpont alatt még három opció bújt meg. Új játék kezdése, Password beírása és Memóriakártyáról való visszatöltés. A középső ládában két gép összekötésére nyílt lehetőségem, míg az utolsóban bekalibrálhattam többek között a színvonalamhoz erősen passzoló "Easy" fokozatot, vagy esetleg a süket nagyinak a hangerőt növelhettem egy keveset, sőt a "házimozit" kedvelő énem is kibújt belőlem hiszen van Dolby beállítás is... A menükről ennyi elég, ugorjunk inkább a mélyvízbe, kezdődjék maga az akció.

Komolyan gondolkodóba estem amikor megláttam ezt a játékot. Maga a grafika ugyanis mondhatni "kellemes" tájakon izzasztja meg szerencsétlen legénységemet, akiknek lesznek még egyéb gondjaik is a közeljövőben – főleg az első ellenfél láttán. Talán kezdjük az ismertetést egy kis képernyő felülvizsgálattal. A bal felső sarokban található fegyvereink tárháza, melyek között az L2 és R2 gombokkal szelektálhatunk. A későbbiek során találhatunk majd olajfoltokat szóró, önmaguktól gyulladó bombák, légvédelmi ágyúk a repülő szerkezetek ellen, lángcsóva, mely kellemetlen percekkel illeti meg az ajándékozott hajót, vízi akna, mely pár másodperccel elhelyezése után robban csak, villám, amely sokkolja az idegeket, meg hasonló elmés szerkezetek. A jobb sarokban fent egy iránytű látható – őszintén szólva nem sok hasznát látom, alul pedig az életek száma, a megtalált kincsek és az energia látható. A képernyőre visszatérve térképet az L1-gyel lehet kérni (még a legprofibb játékos is eltévedhet egy nehéz tengerszorosban), gázt adni pedig az R1 megnyomása után tudunk. Jaj! A legfontosabb majdnem kimaradt. Tüzelni az X és Kör gombokkal lehetséges.

Kalózhajónk a tehát megkezdi áldásos tevékenységét, s mindösszesen 20 "piciny" pálya állja útját. Minden pályarész után (tehát 4 pályánként), az embert mindenféle csúnya főellenfelek rémisztgetik, csak hát nem sejthetik, hogy az egész hiába – minket nem lehet megállítani.

Bocsánat, kicsit eltúloztam ezt a marhaságot. Tehát a véleményem a játékról annyi, hogy szépnek tényleg szép, változatosak a tájak, tényleg gyönyörű a kidolgozás, sőt még a hangok is marhára pofásak – néhol idétlenül fülbemászóak, de mindenesetre jók. Sajnos a negatív oldalon azonban vannak meggyőzőbb érvek is. Eleve itt ez a gyermeteg kivitelezés. Bocsánat, de szerény megítélésem szerint maga a játék a fiatalabb korosztály számára íródott. Miután ellenőriztem a borító hátulját (3 éves kortól bárki megveheti), valószínűleg igazam van, de akkor meg minek csinálták a programot ilyen bitang nehézre?! Azt azért megnézném, hogy egy kicsiny ártatlan kisfiú hol tudja azokat a trükköket alkalmazni, amihez már kell egy kis kézügyesség, meg néhány pályán az ész is. Ez mondjuk elég nagy visszahúzó erő, de még ott vannak az irányításban fellelhető nehézségek, mint például a csata heves mezején történő fegyverváltás. Hát nem egy egyszerű dolog a fél kört végignyomkodni, miközben lavírozok 3 ágyú és 4 hajó között!!!

Másik vesszőparipám az ugye az "endsequence", vagy érthetőbben a záró animáció szokott lenni, mert nem szertetem az olyan szemét dolgokat mint pl. az Overboard!-nál: egy fél perces (!!!) animációval szúrják ki az ember szemét. Azt hittem rosszul látok, gyorsan HARD-ra tettem a fokozatot, hátha ez a hiba. De NEM. Ez sajnos egy ilyen játék – ahol most csak közepeset alkottak a nagynevű Psygnosis emberei.

Bagó Péter

OVERBOARD

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

MULTI TAP ADAPTER

✓ JÓL NÉZ KI ÉS JÓ A ZENÉJE

× NEHÉZ IS, MEG AZTÁN VALAHOGY NEM JÓ AZ ÖSSZHATÁS

67%

MULTI RACING CHAMPIONSHIP



INDUL A SZEZON!

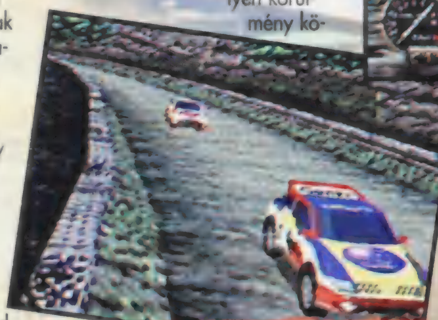
Mint azt az előző számunk is híven tükrözte: valahogy minden cég a múlt év végére időzítette az autós játékát. Mindaddig gyakorlatilag nem is létezett egyetlen igazi autóverseny sem Nintendo 64-re, most meg hirtelen 4-5 játék közül kell kiválasztani a megfelelőt. A legtöbben valószínűleg Top Gear Rally és a Multi Racing Championship között hezitálnak, nekik próbálunk most némi segítséget nyújtani. A Top Gear Rally-ról már olvashattatok egy pozitív hangvételű kritikát, lássuk hát, mi a helyzet a vetélytárssal.

Ahogy azt már a címben szereplő "multi-" szócska is sejtetni engedi, a MRC legfontosabb jellemzője, hogy egy viszonylag sokrétű játék: nem csak szélsebes sportautók volánja mögé ülhetünk be, de vezethetünk frankó dzsipeket is. A pályák olyan ötletesen vannak kialakítva, hogy bármelyik típust is választjuk, a jó köreredmények elérésére egyforma az esélyünk, pusztán az elágazásoknál kell mindig a megfelelő utat választanunk – mert bizony több út választható. Az aszfalt utak gyorsabbak ám hosszabbak, ellenben a földutak göröngyösebbek, de rövidebbek. Igaz tehát, hogy csupán három pálya van, de a rengeteg elágazásnak köszönhetően ezt a számot akár meg is szorozhatjuk kettővel. A pályák amúgy elég szokványos kategóriák: a könnyű pálya tengerpart mentén kanyarog, a közepes szintű versenyek egy hegyvidéki helyszínen hóban, esőben zajlanak, a nehéz pálya pedig egy kisvároson vezet át. A szintek elrendezésénél mondjuk mintha egy kis kavarodás volna (legalábbis számomra így tűnt): a legkönnyebben a legnehezebb pályán boldogultam, a leginkább pedig a középső pálya izzasztott meg. Bár lehet, hogy az alkotók a nehezebben megtalálható mellékutakat tartják nehezítésnek: a városi pályán például az egyik kanyarban a belső íven van egy mellékút - már csak észrevenni is nehéz, nemhogy lendületből ráfordulni. Egyébként titkos levágások is vannak: például ugyanezen a helyszínen miután átsuhanunk egy fa lombja alatt, egy vízesés mögött találhatunk egy átjárót.



A GARÁZSBAN NEM CSAK KIVÁLASZTHATJUK HANEM MÉG TUNINGOLHATJUK IS AZ AUTÓNKAT

Nagyon megnyerő, hogy a játék mindig tartogat számunkra kihívást, és nem csak az eredmények lefaragására kell törekednünk. Mindig van előttünk egy-egy kitűzött cél: egy új versenymód behozása, egy új kocsi megszerzése, a pályák új változatainak megtekintése. Először csak négy üzemmód közül választhatunk: a Championshipnél 9 ellenfél megelőzése a feladatunk, a Time Trial-nél a saját legjobb időinket döntögethetjük (természetesen szellemkocsi is van), a Free Run-nal csak úgy passzióból autókázhatunk, a VS módnál pedig ketten egymás ellen (osztott képernyővel) lehet futamokat rendezni. Az ötödik, Match Race csak akkor lesz választható, ha már megnyertük a bajnokságot valamennyi pályán, ez a játékmód pedig egy-egy speciális ellenfél kihívását jelenti. Ha valamennyi pályán győzünk a párbajban, egy új kocsival bővül a választék. Aztán ha mind a két titkos kocsit legyőztük, jöhetnek a pályák tükrözött verziói.



A VISSZAJÁTSZÁSNÁL KÜLSŐ SZEMLÉLŐKÉNT NÉZHETJÜK MAGUNKAT

Kezdetben nyolc autó áll rendelkezésünkre, ám ha elég menők vagyunk ehhez jön még az említett kettő. A MRC azon ritka játékok közé tartozik, ahol valóban különbözőek a járművek, és nem csak a külsőségeiket tekintve! Ha az autók kezelhetőségét nézzük, megtalálják a számításukat a játéktermi gépek kedvelői is és a szimulátor rajongók egyaránt. A King-Roader nevű dzsip például soha, semmilyen körülmény között nem csúszik meg, az Ocean féle terepjárót viszont klasszul be lehet faroltatni a kanyarokba, s az amerikai hodály külön előnye, hogy nehezebben lassul le az ütközésektől. A kocsik külsőre is nagyon frankón néznek ki; ugratnak meg rugóznak ahogy kell és a típusuknak megfelelően dübörgő vagy épp zümmögő a hangjuk. Az igazi különlegesség azonban az, hogy az autók menettulajdonságait (a garázsban a Setting ponttal) az ízlésünknek megfelelően átalakíthatjuk: a gumiktól kezdve a légterelő szárnyakig minden lényeges dolgon módosíthatunk. Rakhatunk például terepgumikat egy sportkocsira vagy fordítva, és ehhez hasonló dolgok.

A MRC akár a legjobb N64-es autóverseny is lehetett volna, de sajnos vannak benne negatívumok is bőven. A grafika nem lenne rossz – jópofa ahogy például a tengerből delfinek ugrálnak ki - csak hát minden olyan szörnyen szögletes. Nincs egyetlen szépen ívelt kanyar, és még a szikláknak is szabályos éleik vannak. Sőt, még az esőcseppek is pixelesek. A játékmenettel kapcsolatban ugyanazokat a bosszantó jelenségeket figyelhetjük meg, mint a Ridge Racer-nél: nem szabad hozzásúrlódni a falhoz, hiszen irreálisan "megfog" minket, a koccanásoknál meg úgy pattannak el egymástól az autók, mintha valami mágneses erőtér keletkezne közöttük. Az ellenfelek mesterséges intelligenciája



AZ ALAGÚTBA ÉRVE A PILÓTÁK FELKAPCSOLJÁK A FÉNYSZÓRÓT

egyenlő a nullával, tulajdonképpen nem is beszélhetünk intelligenciáról: egyszerűen mennek a saját, előre meghatározott kis útvonalukon. Sőt, ha netán mellettük megyünk, még el is sodornak minket a nekik tetsző irányba: abszolúte nem törődnek vele, hogy belénk jönnek. De hát miért is törődnének, hiszen számukra az ütközéseknek semmi káros hatása nincs. A remek irányítás és az érdekes pályák tehát az MRC esetében kevésnek bizonyulnak: miután kitapasztaljuk a kocsikat, könnyedén otthagyjuk az ellenfeleket és elvész a verseny hangulata. Marad a másodlagos megoldás: áthívni egy barátot riválisnak.

V.Z.



JOBBRA VAGY BALRA? SÜRGŐSEN DÖNTENI KELL



A JAVASOLT SEBESSÉGHATÁRT EGY KISSÉ TÚLLÉPTÜK

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
MEMORY PAK: ÁLLÁSMENTÉSHEZ HASZNÁLHATÓ
RUMBLE PAK

✓ TÖBBFAJTA ÉS JÓL KEZELHETŐ AUTÓ, SZERTEÁGAZÓ PÁLYÁK
× ÁTLAG ALATTI GRAFIKA

79%

576 KONZOL KÓD-X 4

PLAYSTATION KÓDOK

RED ALERT

Kezdd el a játékot, a jobb szélen látod a PlayStation gombok jeleit. A következő kombinációkat úgy viheted be, ha a Körrel (vagy amit a "visszavonásnak" beállítottál) nyomsz rá a különböző jelekre:

Azonnali győzelem: X, Négyzet, Négyzet, Kör, Háromszög, Kör
Azonnali "Nuke": Kör, X, Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög
Azonnali pénz: Négyzet, Négyzet, Kör, X, Háromszög, Kör

NUCLEAR STRIKE

Pályakódok:
CUTTHROATS, COUNTDOWN, PLUTONIUM, PUSAN, ARMAGEDDON

Titkos pálya: LIGHTNING

Csalások:
AVENGER - Legyengíti az ellenfél páncélját
PHOENIX - 4 életet ad
MPG - Lassabban fogy az üzemanyag
EAGLEEYE - Nem lőnek az ellenfelek
WARRIOR - Több folytatási lehetőség
LAZARUS - Örökélet
WARPDRIVE - Gyorsabb járművek

PORSCHE CHALLENGE

A főmenü képernyőjén kell beírni az összes csalást.

Ugráló kocsik - Fel+Négyzet, Fel+Kör, Fel+Négyzet, Fel+Kör, Fel+Négyzet, Fel+Kör, Fel+Négyzet

Megnyerés - Négyzet, Kör, Bal+Select, Jobb+Select

Halszem optika - Négyzet+Háromszög+Kör, L1, L2, R2, R1
Vonyító hangok - Fel, Háromszög, Fel, Háromszög

Hiper autó - Select +Négyzet, Select+Kör, Select+Négyzet+Kör

Interaktív pályák - Le+Start, Fel+Start, Select, Start

Láthatatlan kocsik - Négyzet+Kör, L2+R2, Négyzet+Kör, L1+R1, Négyzet+Kör

Hosszabb pályák - Select+Fel, Select+Le, Start, Select

Bolond ellenfelek - Fel, Bal, Jobb+Select

Tükör mód - Bal+Kör, Le+Háromszög, Jobb+Négyzet

Többszöri újrapróbálkozás - Bal+Kör, L1+L2, R1+R2+Négyzet

Fekete Porsche - Jobb+Négyzet, Bal+Kör+Select

GRAND THEFT AUTO

Játékos névnek "BSTARD"-ot adj meg, ez után tetszés szerinti pályán kezdhetsz, minden létező fegyverrel, pajzzsal és örök munícióval, meg egy csomó élettel.

Próbáld ki még a következő neveket is:
GROOVY - Minden fegyver
WEYHEY - 99999990 pont
BLOWME - Koordináták
EATTHIS - Maximális "körözöttségi" szint
CHUFF - Nincs rendőrség
TURF - Minden város választható
MADEMAN - Minden város és fegyver
FECK - Liberty város 1-2 rész
TVTAN - San Anderas 1-2 rész

ONE

A Password képernyőn MAXPOWER-t írj be az összes fegyver megszerzéséhez.
A pályaválasztás kódja HEVYFEET.

FIFA '98

Lépj TEAM EDIT képernyőre és nyomd be a kombinációt: Négyzet, X, Négyzet, L2, L1. Ezek után állj a "Money" részre és növeld meg az összeget.

Állj a PLAYER EDIT képernyőre és nyomd be az L1, L2, X, Négyzet, X kódot. Ezután a játékosok tulajdonságai maximumon lesznek.

DIE HARD TRILOGY

A következő kódokat pauzálás után, az R2 nyomva tartása mellett lehet bevinni.
Die Hard 3 - With A Vengeance

Dagi mód - Bal, Háromszög, Jobb, Le
Mindenki ugyanúgy néz ki - Kör, Le, Le, Háromszög, X, Négyzet
Lebegő kocsik - Jobb, Négyzet, Bal, Háromszög, X, Négyzet, Le
Nincsenek textúrák - Le, Fel, Bal, Bal, Le, Fel, Bal, Bal, Le, Fel, Bal, Bal
Lassított felvétel - Bal, Fel, Bal, Bal, Négyzet, Le
Nagyon lassított felvétel - Kör, Le, Le, Négyzet, Jobb
Égi kamera - Kör, Jobb, Le, Négyzet, Háromszög, Bal
999 turbó - Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Le, Le, X, X
Örökélet - Bal, Kör, Fel, Le, Négyzet, Jobb

Die Hard 2 - Die Harder

Csontváz mód - Le, Négyzet, Háromszög, Le
Mindenki ugyanolyan - Kör, Le, Le, Négyzet, X, Négyzet

Pályaszerkesztő - Bal, Jobb, Fel, Le, Négyzet. Ekkor automatikusan kilépsz a pauzálásból. Lépj vissza, ott lesz a MAPPERS szerkesztő. Ha visszamész a játékba és nyomsz egy Start-ot a kettes irányítón, akkor a programozói menübe kerülsz, ahol akár tovább is léphetsz a következő pályára. Ezt a kódot egyébként mind a három részben ki lehet próbálni, mert a kettes irányítóval mindig más és más dolgokat lehet művelni.

Die Hard

Örökélet - Jobb, Fel, Le, Négyzet

Pálcikaember mód - Háromszög tizszer, Jobb négyszer
Felrepülő hullák - Le, Négyzet, Háromszög, Le
Fegyverváltás (örök lőszer) - Jobb, Fel, Le, Le, Négyzet, Jobb

DESTRUCTION DERBY 2

Minden pályát kipróbálhatsz, ha belépsz a "Wreckin' Racing Season"-ba, névnek pedig MACSrPOO-t írsz be. Ezután EXIT, majd PRACTICE.

Ha névnek *Monkey!* -írsz be és csinálsz öt 360 fokos fordulatot, akkor a kocsi mellett megjelenik egy majom, amit el kell ütni - egy csomó pontot kapsz.

FORMULA 1 '97

Pauzáld a játékot, majd nyomd le sorban a következő gombokat: R1, R2, L1, L2, Kör, Négyzet. Ezután egy gyors kocsit és egy extra pályát kapsz.

NIGHTMARE CREATURES

Tíz pálya közül választhatsz, ha az "Enter Password" részben beírod a következő kódot: Kör, Kör, Háromszög, Jobb, Háromszög, Fel, Le, Le.

A következő kódokat Tolinger Miklós küldte Monorierdőről:
A - Háromszög, Kör, Háromszög, X, Háromszög, Kör, X, Kör
B - Fel, X, Kör, Háromszög, Háromszög, Le, Négyzet, Fel

COURIER CRISIS

Lépj be a memóriakártyával jelzett részbe, majd válaszd a LOAD opciót, ezen belül a PASSWORD-öt. Itt írhatod be a következő haláli kódokat:

SAVAGEAPES - Gorilla
XFIFTYONEX - Alien
KFKFKFOEKJ - Pantera
FDFKFKHCJK - Zaskar

Pályakódok:

1-EFLECIFCGKJ
2-IFLCIFCCKI
3-MFLCIFCOKJ
4-AFLCIFCKKJ
5-FHCLFIGCJL
6-FLCLFICCIL
7-FPCLFIOCJL
8-FDCLFIKCJL
9-KFLCIFCGII
10-OFLCIFCCII
11-CFLCIFCOIJ
12-GFLCIFCKIJ
13-FFCLFIGCCJ
14-FJCLFICCIJ
15-FNCLLFIOCJJ

BRAHAMA FORCE

Azon a képernyőn, ahol a villogó "START" feliratot látod, tartsd lenyomva a balra/fel (átlós)+X+Négyzet kombinációt, majd nyomj START-ot. Ekkor több időd lesz befejezni a pályát és az ellenfelek is gyengébbek lesznek.

Ha ugyanezen a helyen gyorsan benyomod az L1, R1, L2, R2, négyzet, X, Háromszög Kör kombinációt, akkor keményebb ellenfelekkel találkozol.

A speciális menüt úgy hozhatod elő, ha a játékot kevesebb, mint 2 óra alatt nyered meg. Ekkor a főképernyőn megjelenik a SPECIAL opció.

AGENT ARMSTRONG

Ez a csalás annyira profi, hogy szerintem minden játékgyártó cég példát vehetne róla. Nem egyszerű gombnyomogatásból áll, hanem valami tényleg titkos és érdekes procedúra. Tehát:

Kezdés után menj be a jobbra eső szobába, ugorj fel a jobb szélső sarokban levő szekrény tetejére és a szemközti fal felé állva nyomd meg a Kör gombot. Ekkor ezt hallod: KLIKK! Most menj ki, a hall szemközti falán kinyílt egy kis szoba. Állj a falhoz (szembe) és nyomj Kört - KLIKK! Ekkor a hall közepén beindul egy lift, állj rá, ugorj a balkonra és menj be Armstrong szobájába. Itt egy állati helyes kis dalocskát hallgathatsz meg. Ezután kezdd el a játékot, majd a kettes irányítóval vidd be a következő kódokat:

Örök energia - X, X, X, X, Háromszög, Kör, X, Négyzet
Minden fegyver - Kör, Kör, Kör, Háromszög, Háromszög, X, X

MASS DESTRUCTION

A "Load Game" opció "Password" részénél írd be a TTTTTTTTTTTGP kódot, ekkor bármelyik pályán kezdhetsz.

ACE COMBAT 2

Normál megnyerés:
A 19. KINGPIN küldetés során NE lődd le a tapasztalt ellenséges pilótát, Z.O.E.-t (a gépét az eligazítás során "Danger"-rel jelzik).

Rossz megnyerés:
A 19. Küldetésben lődd le Z.O.E.-t, ekkor átjutsz a 20. LAST RESORT küldetésbe. Itt NE lődd le a rakétát!

Bonusz megnyerés:
A LAST RESORT során lődd le a rakétát, majd nyerd meg a következő, FIGHTER'S HONOR missziót is.

REBEL ASSAULT 2

Pályaválasztás - A Password képernyőn írd be az X, Háromszög, Négyzet, Kör, X, Háromszög kódot.

Easy mód - X, Kör, X, Kör, X, Háromszög.
Hard mód - X, Kör, Négyzet, Háromszög, X, Háromszög
Medium mód - X, Négyzet, Háromszög, Háromszög, X, Háromszög

RAYMAN

Kép a képben - Pauzáld a játékot, tartsd lenyomva az R2-t, majd nyomj Kör, Kör, Bal, Kör Kört.

Pálya és egyéb kódok:

J5VLFP58VB - Music pálya vége
J5K!ZZC8MD - Mountain pálya vége
SM!KV7WSXD - Cave pálya vége
T64H5M!?BB - Space Mama
?2MC9J!GTB - Skops
SX2!ZP58MD - Image pálya megoldva
SD3BKFOOMN - Az utolsó pálya kivételével minden teljesítve
XNB9FM!Z2? - 99 élet

STEEL REIGN

A főmenüben nyomd be a következő kódokat (egy hangot hallasz majd):

Sérthetetlenség: L2, L1, R2, Kör, Négyzet, Kör, Kör, L1, L2, L1

Titkos pálya: L1, L2, L1, L2, R2, R1, Négyzet, Kör, Négyzet, Négyzet

Szuper tank, örök lőszer, minden típus választható: L1, L2, L1, Kör, Négyzet, Kör, Kör, L2, L1, R2

TEST DRIVE 4

Autó kódok:
BEEFY - Monster Truck
FIFTY - Hot Rod
SPRINTER - Dune Buggy
LOWRIDER - Stock Car

Pályakódok:
FRIENDLY - Dirt Dash
SANDDUNE - Pharaoh's Curse
CRAZY - Sant Trap
ELITE - Under Construction
SNOWMAN - Snowball Express

AUTO DESTRUCT

Kezdd el a játékot, majd pauzálj. Itt nyomd be a következő kódot: Fel, Le, Bal, Jobb, Le, Jobb, L1, R1, R1 - ekkor megjelenik a CHEAT menü opció a sor végén. Ebben alapból bent van az "Infinite Cars" és a "G. Camera" opció. Az újabb csalásokat úgy viheted be a "Cheat" menübe, ha pauzálás után benyomod őket (egy "surranó" hangot kell hallanod).

Autó tuning menü: L1, R1, L1, Fel, Le, Kör, Le, Jobb, Bal, Négyzet, R1.

Minden "Time Trial" nyitva: R1, L1, Kör, Bal, Kör, Kör, Bal, L1, Kör.

Örök üzemanyag: L1, Kör, Bal, L1, Kör, R1, L1, Fel, R1, Le.

Sérthetetlenség: L1 négyszer, Bal, Kör, Kör, Négyzet, L1.

Extra pénz: L1, R1, Fgel, Kör, Le, Négyzet, Jobb, R1, L1.

Extra nitro: L1, Kör, Le, L1, Fel, Négyzet, Kör, R1.

Következő küldetés: Négyzet, Kör, R1, L1, Kör, Le, L1, Fel.

Pályaválasztás: Fel, Le, Kör, L1, R1, L1, Kör, Le, Fel.

Debug menü: Fel, Jobb, Bal, Le, Kör, L1, R1, R1, L1, Kör, Le, Bal, Jobb, Fel.

Autóválasztás (a tuning menüben): Bal, R1, Jobb, R1, Bal, R1, Jobb, R1.

Véres mód: L1, Le, R1, Bal, L1, Jobb, R1.

Subway Time Trial: L1, Bal, L1, R1, Jobb, R1.

Tokyo Time Trial: L1, Bal, Jobb, R1, Bal, Jobb, L1.

New York Time Trial: L1, Jobb, Le, Bal, Fel, R1.

SKULL MONKEYS

A kódokat pauzálás után kell bevinni:

Ingyen "Hallo" - R2, Kör, Kör, Le, Bal, Kör, Jobb, Le.
Maximum élet: L1, Háromszög, Le, Bal, Kör, Select, Négyzet, Jobb.

Videóklipp kódok:
1-Kör, L1, X, Háromszög, Négyzet, X, X, X, L1, R1.
2-Kör, R1, Négyzet, Háromszög, L1.
3-X, R2, Négyzet, X.
4-Négyzet, R1, Négyzet, X, X, X, Kör, Kör.
5-X, Háromszög, X, X, R1, Négyzet, Kör, X, L1, X.

Pályakódok:
2-R2, R2, Kör, Négyzet
3-R2, négyzet, R2, R1, Négyzet, X, R1, X, X, R1, Háromszög
4-Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Kör, R1, R1, L1, X, R1, Négyzet
5-L1, L1, Négyzet, L1, Négyzet, R1, Négyzet, L1, Négyzet
6-Négyzet, R1, L2, X, Háromszög, X, Kör, L1, Négyzet, X, Négyzet, X
7-Négyzet, R1, Kör, L1, Kör, R1, Kör,L1, X, X, Négyzet,R2
8-Négyzet ,L2 ,R1 , Háromszög, Háromszög, X, Négyzet, L1, Négyzet, R1
9-R2, Kör, R1, R1, Kör, X, Kör,L1, Négyzet, Háromszög, Négyzet, L1
10-X, L2, Négyzet, Háromszög, Kör, R1, Kör, L2, Négyzet, Háromszög,L1
11-R1, X, X, L1, L1, R1, Háromszög, L1, L2, R1, L2
12-L1, L2, Kör, L1, R2, R2, R1, L1, L2, R1, Négyzet, L2
13-Kör, Négyzet, X, R2, Kör, R1, L2, L1, L2, Négyzet, Háromszög
14-Négyzet, L1, L1, R1, R2, Háromszög, R1, L2, L1, R2, Négyzet,R2
15- R2, X, R2, Háromszög, Háromszög, L2, R1, R2, L1, R2, L1
16-L2, R2, R2, Háromszög, Háromszög, L2, R1, R2, L1, R2, L1
17-X, Háromszög, R1, L1, R2, L1, R2, L2, L1, R2, Háromszög, X

BUSHIDO BLADE

Ha végigviszed a "Slash" (Chambara) módot anélkül, hogy egyszer is meghalnál, akkor a Versus módban választható lesz "puskás" Katze (válaszd a Kanuki melletti helyet).

ACTUA SOCCER 2

A kódokat a címképernyőn kell beírni (a helyes kódbevitelt mindig egy rövid üzenet jelzi).

Gremlin 11 csapat: Bal, Jobb, Négyzet, Kör, Fel, Le, Négyzet, Kör.

Láthatatlan játékosok: Négyzet, Kör, Le, Kör, Fel, Jobb, Négyzet, Bal.

Nagy játékosok: Fel, Le, Le, Jobb, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör.

Kicsi játékosok: Kör, Le, Le, Négyzet, Fel, Fel, Bal, Jobb.

Strandlabda: Bal, Jobb, Bal, Fel, Bal, Jobb, Négyzet, Négyzet.

SFA mód: Bal, Bal, Négyzet, Jobb, Jobb, Kör, Fel, Le.

Szellemlabda mód: Négyzet, Négyzet, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Kör, Kör.

Monokróm mód: Fel, Le, Fel, Négyzet, Kör, Fel, Le, Fel.

MARVEL SUPER HEROES

Thanos kiválasztása: Nyerd meg egyszer a játékot, majd válaszd az ARCADE módot. A karakterválasztó képernyőn állj Spider Man-re, majd nyomd kétszer fel az irányítót (a másodiknál tartsd nyomva). Ezután nyomd le sorban az erős ütés, közepes ütés, gyenge ütés kombinációt (tartsd őket benyomva). Ekkor Thanos választható lesz.

Dr. Doom kiválasztása: Nyerd meg a játékot, majd lépj be az ARCADE módba. Állj Spider Marre, nyomd kétszer le az irányítót, a másodikat tartsd lent. Nyomd le a gyenge rúgás, közepes rúgás, erős rúgás kombót, majd engedd fel őket.

CRASH BANDICOOT 2

Amikor meghalsz, azonnal tartsd lenyomva a Fel+Kör kombinációt, amíg újra mozogni tudsz. Jutalmul mindig kapsz egy Voodoo maszkot.

NINTENDO 64 KÓDOK

DUKE NUKEM 64

A főmenü képernyőjén nyomd be a következő kódot: Bal, Bal, L, L, Jobb, Jobb, Bal, Bal - ekkor megjelenik a CHEAT opció. A kódokat ezután tudod bevinni (értelemszerűen a bal/jobb irányokat a kereszttel kell nyomni).

Sérthetetlenség: R hétszer, Bal.

Miden felszerelés: R, Jobb kamera, Jobb, L, Bal kamera, Bal, Jobb kamera, Jobb.

Nincsenek szörnyek: L, Bal kamera, Bal, R, Jobb kamera, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb

Pályaugrás: L, L, L, Jobb kamera, Jobb, Bal, Bal, Bal kamera

MISCHIEF MAKERS

Amikor az óriás méhecskével harcolsz, kapd el a lábát és használd a Le+B támadást.

A második főellenséget úgy tudod legyőzni, ha először a kisebbik haverjával végzel. Ne támadd a nagyot, mert a kicsi úgyis meggyógyítja őt.

BOMBERMAN 64

Azon a képernyőn, ahol a játékmódot (Battle, Adventure) tudod kiválasztani, nyomkodd gyorsan aSTART gombot, amíg csilingelést nem hallasz. A Battle módban négy új pályát találsz.

CHAMELEON TWIST

Gyűjtsd össze mindegyik koronát mind a hat pályáról, majd nyírd ki a főellenséget. Ezután megnyílik egy titkos pálya.

A 6. (Ghost Castle) pályán, az első szobában ne menj fel a lépcsőn. Menj oda a nyúl közelébe, ahol látsz egy koronát és egy zárt ajtót. Vedd fel a koronát, nyisd ki az ajtót, bent egy bonusz játékba kerülsz (legalább 50 koronádnak kell már lenni).

NBA HANGTIME

A kódokat a TONIGHT'S MATCHUP képernyőn kell beírni.

Tournament mód - 111
Max védekezés - 616
Max szerelés - 709
Stealth turbó - 273
Max erő - 802
Turbó passz - 120, 127
Max sebesség - 284
Hiper sebesség - 552
Örök turbó - 461
Nincs zene - 048
Nincs védekezés - 937
Dobáspontosság növelése - Forgasd körbe egyszer a kart
Nagy fejek - Fel+Turbó+Passzolás
Óriás fejek - FE, Fel, Passzolás, Turbó
Turbó ABA laszti - Jobb+Szerelés
"Rooftop Jam" - Bal+Turbó, Turbó, Turbó

Ha a "hárompontos" vonalról dobsz, pauzáldle a játékot egy pillanatra, ettől általában bemegy a labda.

Titkos szereplők (Név és PIN szám):

Ahrdwy - 0000
Amrich - 2020
Bardo - 6000
Cliffr - 0000
Carlos - 1010
Danr - 0000
Divita - 0201
Daniel - 0604
Dream - 0000
Eddie - 6213
Eugene - 6767
Elliot - 0000
Ewing - 0000
Ghill - 0000
Glennr - 0000
Hgrant - 0000
Japple - 6660
JC - 0000
Jfer - 0503
Johnsn - 0000
Jamie - 1000
Jason - 0729
Jigget - 1010
Jonhey - 6000
Kidd - 0000
Kemp - 0000
Kombat - 0004
Malone - 0000
Marius - 1003
Marty - 1010
Mednik - 6000
Minife - 6000
Miller - 0000
Morris - 6000
Motumb - 0000
Mortal - 0004
Mourni - 0000
Mursan - 0000
Munday - 5432
MXV - 1014
Nick - 7000
Nfunk - 0101
Nobud - 1010
North - 5050
Patf - 2000
Perry - 3500
Pippen - 0000
Quin - 0330
Rice - 0000
Rodman - 0000
Root - 6000
Smiths - 0000
Shawn - 0123
Sno - 0103
Starks - 0000
Stackh - 0000
Turmel - 0322
Webb - 0000
Webber - 0000

Bármelyik játékost (kivéve Jordan és Shaq) beteheted bármelyik csapatba, ha az "Enter Name" képernyőn beírod a pali nevét és a 0000 PIN számot.
Amikor csapatot választasz, menj a Chicago Bulls-ra, rakd Rodman-t a képernyőre, a Jobb kamera gombbal változtathatod a hajszínét.

A névbeíró képernyőn a FUNCOM - 1993 kódot írd be, ekkor egy érdekes képet fogsz látni.

FIFA '98

Láthatatlan játékosok - A Player Edit részben válaszd "Sheffeld W"-t az angol Ligából és nevezd át WAYNE-re.

Eltüntetett stadion - A Player Edit részben válaszd ki valamelyik csapatot, majd írd át az egyik játékos nevét CATCH22-re.

"Toll és tinta" mód - A Player Edit-ben válaszd ki Kanadát a CONCACAF-ből, majd írd át valamelyik játékos nevét MARC-ra.

Vékonyka játékosok - A Player Edit részben válaszd Vancouver-t az United States ligából és írd árt valakinek a nevét KERRY-re.

BLAST CORPS

Ennek a játéknak elég körülményes csalásai vannak, elég sokat kell benne találomra próbálkzni. Az OPTIONS képernyőn tartsd lenyomva valamelyik kameragombot, majd nyomd meg az R-t. Ekkor a képernyő alján megjelenik 16 nulla. A Le kamera állítja a fejméretet, a Bal kamera állítja a testméretet, a Fel kamera pedig a magasságot.

Óriás fejek - A Le kamera és az R nyomásával állítsd az első két számjegyet 1-re.

Drót játékosok - A Fel kamera és az R nyomásával a hatodik jegyet állítsd 1-re.

További érdekes hatásokat érhetsz el, ha a harmadik és az ötödik jegyet is 1-re állítod.

KILLER INSTINCT GOLD

A karakterek történetét bemutató képernyőn nyomd be a Z, A, R, Z, A, B kombinációt, ekkor egy röhögést kell hallanod. Gargos most már választható lesz.

Ugyanitt próbáld ki a Z, B, A, L, A, Z kombót is.

F1 POLE POSITION

Nyerd meg a játékot, legyél Világbajnok. Mentsd el az állást a Control Pak-be, majd kezdd újra a játékot. A "Please wait while loading" képernyőn tartsd lenyomva az A+B gombokat, majd lépj az autóválasztó képernyőre. Ott lesz egy titkos autó!

CLAY FIGHTER 63 1/3

A karakterválasztó képernyőn tartsd lenyomva az L-t, majd nyomd hozzá a következőket: Fel kamera, Jobb, kamera, Bal, kamera, Le kamera, B, A.
Ezután az opció menüben ott lesz a SECRET OPTIONS rész. Itt egy csomó baromságot be tudsz állítani.

Booger Man előhozása: a karakterválasztó képernyőn nyomd le az L-t, majd nyomd az irányítókeresztet Fel, Jobb, Le, Bal, Jobb, Bal irányokba.

Sumo Santa előhozása: Szokásos, L lenyomva, aztán A, Le kamera, Jobb kamera, Fel kamera, Bal kamera, B.

Dr. Klin előhozása: Mint eddig, L lenyomva, B, Bal kamera, Fel kamera, Jobb kamera, Le kamera, A.

PILOTWINGS 64

A Mount Rushmore hegységben látható Mario fejet át tudod változtatni Wario-ra, ha belelősz 3 rakétát!

Az egyik Birdman csillag a Central Park-ban van, New York közepén!

Martin

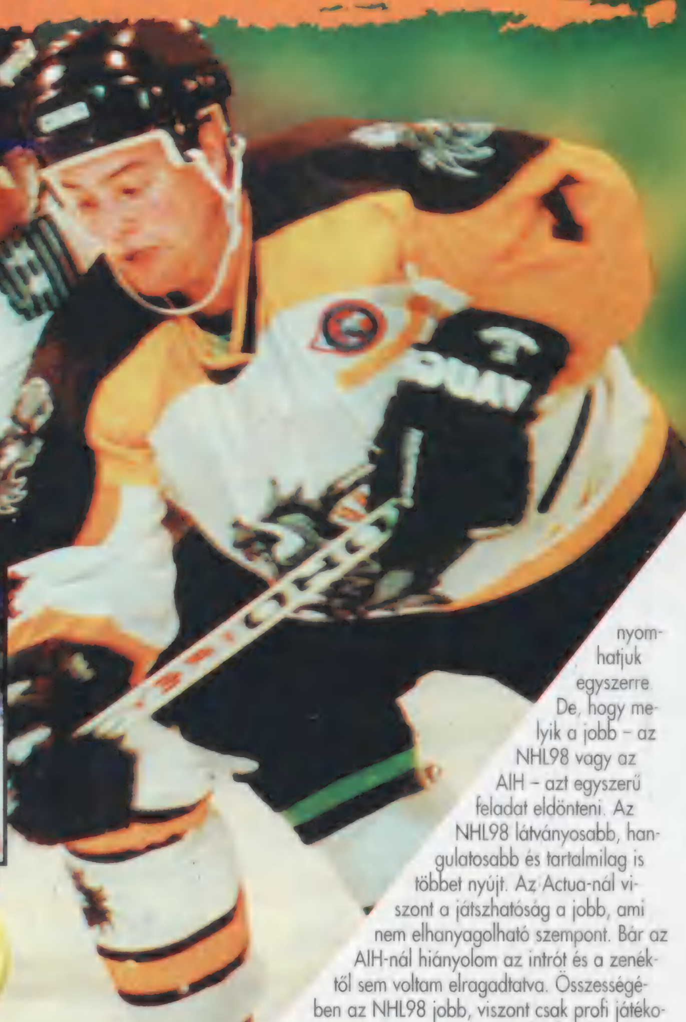
TESZT

A HOKIBÓL SOHA SEM ELÉG!

A Gremlin nagy fába vágta a fejszéjét, amikor elindította az "Actua" sportsorozatot, hisz' a sportjátékok terén (foci, hoki, kosárlabda) az Electronic Arts számít igazi nagymenőnek. Ám mégiscsak belevágtak, és évről-évre egyre jobb játékokat készítenek, ezzel egyre nagyobb konkurenciát jelentenek az EA-nak. A most bemutatásra kerülő ACTUA ICE HOCKEY a Gremlin első PSX-es hoki játéka, és ahhoz képest nem is rossz. A program a nemrég véget ért Nagano-i Olimpiára épül. Gondolom már mindenki feltette magában a kérdést, melyik a jobb: az NHL98 vagy pedig az AIH – a továbbiakban majd megpróbálom összehasonlítani a két programot.

A játéknak többféle módon kezdhetünk neki. A PRACTICE-szal gyakorló meccset játszhatunk (javaslom, hogy mindenki ezzel kezdje). A FRIENDLY-vel barátságos meccset kezdhetünk. A CUSTOM TOURNAMENT-nél bajnokságban vagy kupában indulhatunk, ilyenkor a saját csapatunkon kívül az ellenfél csapatait is ki kell választani. Az OLYMPIC TOURNAMENT-nél az olimpia jegyében versenghetünk. Itt a csapatok osztályokba vannak besorolva, illetve vannak olyanok is, amelyek az indulás jogáért küzdenek (QUALIFY). A "Game Options"-ben (kérdőjel jelöli) kikapcsolhatjuk a nekünk nem tetsző szabályokat. Egyébként a játék a hoki összes szabályát ismeri és egész jól alkalmazza is őket. Ha valaki esetleg nem lenne tisztában ezekkel a szabályokkal nézze át a gépkönyvet, ott minden megtalálható. Az Options-ben van még egy fontos dolog. Beállíthatjuk, hogy az IHF vagy az NHL szabályai szerint akarunk-e játszani. A legfőbb különbség, hogy az IHF-ben nincsen bunyó, míg az NHL-ben (csakúgy mint a valóságban) gyakran egymásnak esnek a játékosok (mondjuk ennek úgyis kiállítás lesz a vége). Az irányítás a következő: ha nálunk van a korong, akkor az X-szel passzolni tudunk, ha nincs, akkor elvehetjük az ellenfél játékosaitól. A Négyzettel kapura tudunk lőni, minél tovább tartjuk lenyomva a gombot, annál erősebb lesz a lövés. A Háromszöggel gyorsabban korizhatunk, míg a Körrel választhatjuk ki, hogy kit akarunk irányítani. Az L1-R1 gombokkal cselezni lehet. A játék "sikeresség" szempontjából jobb lett, mint az NHL98, mivel sokkal könnyebb benne gólt lőni (így nem kell már kezdésnél teljesen profinak lenni ahhoz, hogy beszenvedjük a korongot a kapuba, bár az is igaz, hogy a kapusok néha szörnyű bénák). A grafikával is meg lehetünk elégedve, bár nem annyira látványos és szép, mint az NHL98, de egyáltalán nem rossz – sőt van egy-két jópofa effektus, például a pálya a korcsolyáktól szépen összekarcolódik és az is jó, hogy a jégről tükröződik a plafon. A játékosok kidolgozottsága is egész pofás lett, és a mozgásokkal is meg voltam elégedve. Ami viszont nem tetszett, az a kameranézetek kezelése. Elég kevés áll rendelkezésre, és amik vannak, azok is alig használhatók. A legjobb talán a "madártávlatos" nézet, mivel ilyenkor a legkövethetőbbek az események. A kommentátor sem olyan ász mint az NHL98-ban. Szerintem az NHL98 fergeteges hangulattal rendelkezett, míg az AIH-ban a közvetítés elég gyatra lett és így a hangulat sem az igazi. Jó ötlet, hogy nyilakkal mutatják, hova passzolhatjuk a korongot. Van lehetőség a gólok visszajátszására is, de ezt a PAUSE menüben be kell állítanunk. Ebben a menüben változtathatjuk amúgy a nézetet, és meccs közben akár csapatot is. A játéknak természetesen ketten is nekiállhatunk, sőt egy Multi Tap Adapter segítségével négyen is nyomhatjuk egyszerre. De, hogy melyik a jobb – az NHL98 vagy az AIH – azt egyszerű feladat eldönteni. Az NHL98 látványosabb, hangulatosabb és tartalmilag is többet nyújt. Az Actua-nál viszont a játszhatóság a jobb, ami nem elhanyagolható szempont. Bár az AIH-nál hiányolom az intrót és a zenéktől sem voltam elragadtatva. Összességében az NHL98 jobb, viszont csak profi játékosoknak való, míg az AIH-val a kezdők is hamar elboldogulnak. Ahhoz képest, hogy a Gremlinnek ez az első hoki játéka egész kellemesre sikerült, és a jövőben az Actua Ice Hockey egészen biztosan jobban meg fogja szorongatni az NHL sorozatot.

Veres Miki







actua ICE HOCKEY





ACTUA ICE HOCKEY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZABATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
MULTI TAP ADAPTER

✓ JÓL JÁTSZHATÓ
× AZ NHL98 HANGULATOSABB, POCSÉK KAMERA NÉZETEK

72%

COURIER CRISIS

EGY BICAJOS KALANDJAI



A BMG révén olyan ragyogó szórakozást köszönhetünk a New Level Software-nek, amire igazán érdemes időt szakítani. Új ügyességi 3D játékuk, a COURIER CRISIS olyan stuff, amit ha folytatnak, akkor is rengeteg lehetőség van benne. A koncepció egyébként nagyon egyszerű (kísértetiesen hasonlít a C64-es Paperboy-hoz), de ez itt most nem hiányosság, sőt! Mint kerékpáros futár, a feladatunk teljesen szimpla: a küldeményt eljuttatni a címzettnek a feladótól, a lehető leggyorsabban. Ezt az alapjában véve egyszerű, könnyű melót nehezítik az utunkba kerülő gyalogosok, kukák, morgók, (itt a kutyákra gondolok, a hét törpe nem szerepel az akciókban) teherautók és mindenféle járművek, na meg aztán a terepviszonyok. Vannak olyan emelkedők melyekre alig bírunk felkapaszkodni, (hogy én mennyire utálok hegynek föl bringázni) és persze vannak lejtők is, csak győzzünk megállni az alján. A gyalogosokat, kutyákat föl lehet, sőt ajánlott is fölrúgni, mert ellenkező esetben ők próbálkoznak a megtámadásunkkal. A kukákat, járműveket át lehet ugratni, de "egykerekezve" átgázolni a kocsik tetején szintén lehetséges megoldás. (Már ha jól összejön!) Valószínűleg azért olyan jól sikerült a game, mert szakértő tanácsait vették igénybe Hans "No Way" Rey személyében. Dögös zenére, időre kell kézbesíteni a küldeményeket, máskülönben kirúgnak. A melóért kapott pénz függ attól, hogy milyen gyorsak voltunk, a kapott lóvéból új, jobb teljesítményű bicajt vehetünk, amire szükség is van, mert van olyan pálya amit már csak a megfelelő géppel lehet megcsinálni. Szerencsére a használt bicajt ugyanannyiért számítják bele az újba, mint amennyiért vettük. A képernyő bal sarkában lévő nyíl tájékoztat bennünket arról, hogy merre kell mennünk, a feladót sárga nyíl jelzi, a címzettet pedig stílusosan zöld dollár jel, mivel ő fizet. Ha túl sokat esünk a bringa tönkremegy, és kezdhetjük elölről a pályát. Háromféle irányító beállítás közül választhatunk, menthetünk memóriakártyára, vagy megjegyezhetjük a jelszót, ha nincs egy szabad blokkunk sem. Mindenképp érdemes kipróbálni, remek hangulatú anyag.





Gabor a poo

COURIER CRISIS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ ÁLLATI BMX TRÜKKÖK
× TALÁN A GRAFIKA LEHETNE ERŐSEBB

78%

MASS DESTRUCTION

TANKOLJUNK!

"...Amikor fogytán volt a benzin a motorcsónakban kérdeztem Tuskó Hopkinst, mit csinálunk, ha kifogy? Azt felelte, hogy a parton majd tankolunk! Amikor a parton megláttam a tankot megijedtem, hogyan fogunk mi itt kiszállni, ha ez is itt van, de Tuskó megnyugtatott, mondtam, hogy tankolni fogunk. Így aztán beszálltunk a tankba és folytattuk utunkat."

(Rejtő Jenő után szabadon)

Ezelőtt pár évvel biztos nagy siker lett volna az NMS tankos játéka a MASS DESTRUCTION, most inkább úgy fogalmaznék, hogy nem rossz. A program támogatja az analóg controller használatát, bár a hagyományossal is elmegy, csak néha nem arra amerre mi szeretnénk. Hagyományos alapokra építkező, "pusztíts el mindent" elven működő anyag, a nézet a szokásos felülről való rálátás, az épületek igyekeznek a 3D illúzióját adni (ötletes megoldás, hogy amikor mögéjük kerülünk áttetszővé válnak). Háromféle tank közül választhatunk a küldetésekhez: átlagos páncélzatú, sebességű, erős páncélzatú, de lassú és gyors, de könnyű páncélzatú. Mint a mondás, itt háromféle munkát végeznek, jót, gyorsat és olcsót. Ön ezek közül kettőt választhat. A nyelvtudás itt sem hátrány, úgy hamarabb megtudjuk mi az, amit leginkább "széjjel" meg "szana" kell lőnünk. A hangeffektek változatosak, például az eltaposott ellen a halálsikolyok számos variációját produkálja. Szerencsénkre a ránk támadó tankok nem állják úgy a találatokat mint mi, legnagyobb erősségük inkább a létszámuk, hiszen már ketten is túlerőben vannak hozzánk képest. Miután sikerült végrehajtanunk a feladatunkat és letaroltunk mindent amit kellett, meg azt is amit nem, nincs más dolgunk mint megtalálni azt a pontot, ahol a helikopter fölvesz bennünket. (Igazán könnyű, piros körben kereszttel jelölik az úton, el sem lehet téveszteni). A tájékozódásban segítségünkre van a kép bal alsó sarkában lévő kis radar, valamint a SELECT gomb lenyomásával előcsalható kis menü, ami először az elsődleges és másodlagos célpontok teljesítéséről tájékoztat, újbóli gombnyomásra térképen jelzi is. Az egész stuff olyan, mint a Raid over Moscow '90-es verziója, főleg azért, mert a kisméretű karakterek miatt az egyébként tűrhető grafika nem igazán érvényesül (kis képernyős tévén játszva annyit látunk, hogy az egyik bolha**** kergeti a másikat). Mindezzel együtt nem rossz game, nem túl nehéz, de nem is túl könnyű, olyan átlagos.





Gabor a poo

MASS DESTRUCTION

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÁS

✓ MAGA A JÁTÉK TÖK JÓ
× TÉNYLEG AZT HITTÉK, HOGY EZ A GRAFIKA ELÉG LESZ?

55%

AZ ISTENEK HÁBORÚJA

Lehet, hogy nem túl korrekt a részünkről, hogy csak most közlünk tesztet a War Gods-ról (amikor is a verekedős játékok kategóriáját immár egyértelműen a múlt számunkban bemutatott Mace: The Dark Age uralja), de hát gondolom azzal egyetértetek, hogy lapunk hasábjain mindig a legjobb programok részesülnek előnyben. Amúgy meg akik egy csöppnyi érdeklődést is mutatnak a verekedős játékok iránt és játéktermekbe is szoktak járni, jól tudhatják: ez az anyag már akkor sem számított nagy számnak, amikor a játéktermekben megjelent – szóval ha mondjuk előbb írunk róla, akkor sem tudtuk volna a tényeket megszépíteni.

A War Gods egy abszolúte gyenge próbálkozás arra, hogy a régi, 2D-s Mortal Kombat játékoknak egy 3D-s inkarnációt készítsenek. A Midway emberei pusztán "csak" a lényegről feledkeztek meg: hogy a 3D valóban 3D-t jelentsen, s ne csak egy látványeffektus maradjon. Egy ilyen játéknál nem a Mortal-t kell alapul venni, hanem mondjuk a Tekken 2-t. Az más kérdés, hogy esetleg azt lehet kombinálni a Mortalos kombó-rendszerrel. Na persze ezen már felesleges elmélkedni, inkább lássuk hogyan fest a rideg valóság!

Hogy néhány példával is szemléltessük a 10 karakterből álló harcosválaszték színvonalát, íme néhány közülük: CY-5 valószínűleg a lézeres szemű Cyclops és a Terminátor keresztezéséből jöhetett létre, a piros hajú Kabuki Jo-nak nyilván Ronald McDonald, a bohóc lehetett az apja, a Fekete Mágia papnője, Pagan pedig inkább egy szottyadt alfelű utcalányra emlékeztet mintsem egy szexi amazonra. A küzdelem Mortal-os hagyományoknak megfelelően zajlik, tehát jönnek sorban a riválisok, majd a végén a két főellenség. A programozók "zsenialitására" jellemző, hogy a kihívóinkat pofáról kell felismernünk, ugyanis a játék közben csupán a "Press Start" felirat villog a nevük helyén. Az is érthetetlen, hogy az ellenfelek miért nem a saját pályájukon fogadnak minket, és a gép miért véletlenszerűen adja be a háttereket?

TETSZETŐS EZ A SPÁRGA, DE A VOODOO VARÁZSLÓ BIZONYÁRA KEVÉSBÉ DÍJAZZA

MAXIMUS EGY EGYSZERŰ VARÁZSLATTAL TESTKÖZELBE HOZTA AZ ELLENFELÉT



A dobozon dicsőített 3D-s környezet – egy-két pályát kivéve – alig pár díszletet jelent a háttérben. A küzdőtér amúgy meg kicsi, azt hiszem igazán berakhattak volna néhány oszlopot és más hasonló tereptárgyat, amelyek jobban kiemelhették volna az akció térbeliségét. A harcosok animációja még viccnek is rossz, szó sincs motion captured emberi mozgásokról, inkább olyan érzésünk támadhat, mintha egy 2D-s játék mozdulatait konvertálták volna át 3D-be. A mozgások mesterkéltek, ráadásul túl hirtelenek, minek következtében őrült kapkodásnak hat az egész bunyó. Az oldalazó lépésre a készítők külön büszkék (mint a 3D-s környezet forradalmi vívmányára), ám a használatának nem sok értelme van, hiszen aki ebben a játékban hátrálásra gondol, az csak vesztes lehet. A győzelemhez a kulcs: az őrült gombnyomkodás, azaz a kombók keresése. Bizony csak ez a módszer marad számunkra, ugyanis a kézikönyvből sok olyan roppant fontos információt tudhatunk meg, mint hogy honnan jöttek, s mit akarnak a különféle istenségek, ám arra vonatkozólag, hogy mily módon csalhatunk elő egy speciális mozdulatot vagy kombót már nem kapunk választ. Egyébként az ütések repertoárját (mint például a horog-ütés) és a kombórendszert elnézve az alkotók szemlátomást a Mortalt koppintották le, bár van egy kis Killer Instinct beütés is; gondolok itt arra, amikor egy menetben mindössze a pofozó-bábu eljátszása a szerepünk. A varázslatok szánalmasak: inkább csak mosolyt csalnak az arcunkra mintsem rémületet, fényeffektusok pedig sehol, a tűz még csak nem is hasonlít tűzre. Egy ilyen témájú játékból a kivégzések sem hiányozhatnak; a Mortal rajongók legalább ezekben nem fognak csalódni – csak persze előbb rá kell jönniük a kombinációkra. A zenék olyanok mint a nagy átlag; leszámítva azt a pályát, ahol orgonaszó biztosítja az atmoszférát, nemigen használják ki a N64 hanggeneráló chipjét.

Sajnos az az igazság, hogy az N64 konverzió még az eredeti automatánál is gyengébb lett: az animációk "képkockáit" lecsökkentették, a grafikán a textúrákat leegyszerűsítették, melyek hatására mind a látvány, mind a játszhatóság jelentősen romlott – pedig hangsúlyozom: már az eredeti arcade gép sem volt egy kiemelkedő alkotás. Csak azt nem tudom, mi lehet ennek az oka? Ennyit bírna egy 64 bites konzol? Nem hiszem. Mindössze annyiról van szó, hogy nem szabad kipróbálás nélkül megvenni a War Gods-ot, szerintem jobb befektetés helyette a Mace: The Dark Age.

V.Z.



KABUKI JO OPTIMISTA. SZERINTE A MÉRET NEM SZÁMÍT



AZ EMBEREKNEK ÚGY MONDJÁK, 8 LITER VÉRÜK VAN - AZ ISTENSÉGEKNEK AZOMBAN SZEMLÁTOMÁST TÖBB AKAD

WAR GODS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE ZÓNA

1-2 JÁTÉKOS

✓ CSAK AZ ELFAJZOTT MORTALRAJONGÓK TALÁLNAK BENNE POZITÍVUMOT

✗ KRITIKÁN ALULI IRÁNYÍTÁS, KEZDETLEGES HELYSZÍNEK, DURVA ANIMÁCIÓK

50%

A Tomb Raider klónok egyelőre még nem árasztották el vészes mértékben a játékpiacot, de ez a helyzet valószínűleg a közeljövőben meg fog változni. Példa erre a most bemutatásra kerülő PAX CORPUS. Igaz, a játék stílusa valamelyest távolabb áll a TR-től, de azért néhány dologban kísérteties a hasonlóság. A PC-ban egy kedvező domborzati adottságokkal rendelkező csajszit kell irányítani (ez a hölgy azonban, köszönhetően a karakterek elég durva kidolgozottságának még csak meg sem közelíti Lara Croft-ot).







A történet szerint a Pax Corpus egy olyan gép, amellyel megpróbálták irányítani az emberi gondolatokat. A terv alapvetően jó szándékú volt egészen addig, amíg egy Kylana nevű hölgy (érdekes módon a játékban szinte csak nők a főszereplők) be nem kavart. Ő fegyverként akarja használni a Pax Corpus-t. A főszereplők arra vállalkozott, hogy megállítja Kylanát. Ehhez összesen öt küldetést kell sikeresen teljesíteni. A pályákon a feladatok igen egyszerűek, általában kulcsokat kell keresgélni, valamint meg kell találni a kijáratot. Mindegyik küldetésben van valamilyen speciális feladat: például valakit meg kell találnunk, továbbá célpontokat is meg kell semmisíteni. A speciális feladatok általában változatosak, mindig más-más dolgot kell véghajtani. A bejárható terep sajnos nem túl nagy és az ellenfelek sem hemzsegnek a helyszíneken, ennek ellenére a program idegesítően sokat tölt. Menteni nem lehet, pályakódokat ad a gép, de csak a küldetések sikeres teljesítése után. A kódokat a PASSWORD-nél írhatjuk be. A START GAME-nél indíthatjuk a játékot. A VIEW INTRODUCE-nél nézhetjük meg az aktuális küldetés filmjét.

Nem igazán tetszett az irányítás, mivel bonyolult és körülményes. A legjobb, ha az OPTIONS-ben a CONTROLS menüben mindent áttanulmányozunk. Néhány fontos dolgot és kombinációt azért megemlítenék. Az R1-et nyomva tartva futni lehet, míg az R2+iránnyal oldalazni tudunk. Az L1-gyel saját szemszögre kapcsolhatunk, így jobban átvizsgálhatjuk a terepet. A L2-vel lehajolni lehet, ezzel kerülhetjük ki a felénk érkező lövedékeket. A Kör az ugrás, ha kétszer egymás után lenyomjuk dupla ugrást csinálhatunk (néhány helyre csak így juthatunk fel). Az X-szel ütni és rúgni tudunk. A SELECT-tel a nálunk lévő speciális fegyverek listáját nézhetjük meg, ha kiválasztottunk egyet a Háromszöggel tudjuk használni. Több fajta speciális fegyvert vehetünk fel, különböző plazmákat és lézereket is találhatunk. A sima pisztolyunkkal ellentétben ezekben a fegyverekben fogy a lőszer, úgyhogy lehetőleg spóroljunk – már csak azért is, mert bizonyos falakat csak ezekkel a fegyverekkel lőhetünk keresztül. A pályákon találhatunk energia feltöltőket, ezeket a SELECT-tel vehetjük fel, és ha fogytán az energiánk ezzel is használhatjuk őket. A játékban a jobb alsó sarokban energiánkat, a jobb felsőben pedig a térképet láthatjuk. A térképen fehér pontok jelölik az ellenfeleink helyzetét. A bal alsó sarokban az éppen használatban lévő speciális fegyver látható.

A játék során többször tapasztaltam, hogy egyik pillanatban még követő nézeten volt a kamera a másik pillanatban pedig már – elég érthetetlenül – átváltott rögzített nézetre. Sokszor előfordul, hogy a gyors kamera mozgás miatt követhetetlenek lesznek az események. Mint említettem a karakterek kidolgozottsága elég siralmas lett, a saját emberünk még elmegy, ám az ellenfelek bizony elég gyengén kivitelezettek. A játszhatósággal is akadtak gondok: néhány ellenfelet egyszerűen nem lehet megölni, hiába lövök bele akármennyit (persze az is lehet, hogy én vagyok béna). Nem voltam megelégedve a célzással sem, az ellenfeleket nehéz eltalálni, ráadásul amire a fegyverünket lőállásba helyezzük, már rég megtámadtak minket. A grafika az átlagos kategóriába sorolható, összességében nem nagy szám. A zenék viszont egész jók lettek és hangok is elég kellemesre sikerültek. A Pax Corpus-t én a "nem túlzottan igényes" profi játékosoknak tudnám ajánlani. Az én tetszésemet nem sikerült elnyernie, de ez lehet, hogy az én hibám. Az azonban tény, hogy PlayStation-re ebben a kategóriában találhatunk sokkal jobb játékokat is.

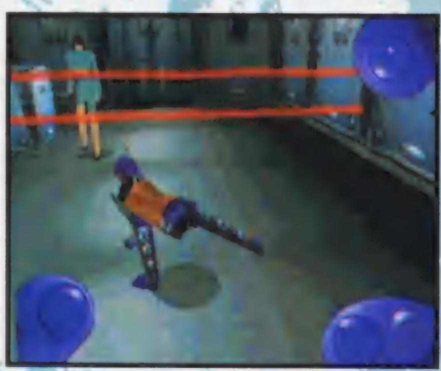
Veres Miki

NŐK... IDE NEM A KULT MÖGÖTT!



PAX CORPUS





PAX CORPUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG

1 JÁTÉKOS

√ JÓPOFA TÖRTÉNET
× SOKAT TÖLT
KÖRÜLMÉNYES IRÁNYÍTÁS

56%

BUST-A-MOVE 3DX
GOLYÓMÁNIA

Kicsit nevetséges, de a konzolos játékpiac ugyanolyan irányba fejlődik, mint a "világ" úgy általánosságban (persze ezalatt nem a technikai szintet értem). Minden héten jön egy-két bárgyú autóverseny (hogy a fiúcskák kedvükre tudjanak száguldozni), és néhány verekedős baromság is (hogy a gyerekek minél több belet tudjanak mindenféle "cél" nélkül kiontani). A múltkor mondta nekem valaki, hogy ajánljak már neki egy jó logikai játékot – bajba voltam, mert ajánlani még csak-csak tudtam volna, de azt, hogy az a játék hol lelhető fel, arról fogalmam sincs. Kit érdekel manapság egy logikai anyag? Néhány idősebb, nosztalgiázó játékost? Pár unatkozó apukát vagy anyukát, akik ámulva nézik a Tekken kombókat? Téged érdekel? Akkor ismerkedj meg a játéktermi gépeiről ismert Taito legújabb, csodás játékával, a BUST-A-MOVE 3DX-szel!

A Bust-a-Move sorozat első darabja már évekkel ezelőtt kijött, ám nem tartozott azok közé a játéktermi gépek közé, amelyek előtt tömegek tolongtak (ez a termekbe járó fiatalok intelligenciahányadosát ismerve nem is csoda, Tisztelet a kivételnek). Talán éppen ezért akadt meg rajta a szemem, kipróbáltam, párszáz forintom bánta, de legalább jól szórakoztam. Most azonban végre otthon is hódolhatok "golyóeltüntető" szenvedélyemnek...

Szóval adott egy játéktér, olyan Tetris-mintájú. Felül valamilyen ötlet szerint színes gömbök vannak elhelyezve. Alul van egy ágyú, amit az általunk kiválasztott jópofa kis Manga szereplő kezel. Ez az ágyú ugyanolyan gömböket lő ki, mint amilyenek fent vannak. A kilőtt golyók összetapadnak azokkal a gömbökkel, amelyekhez először hozzáérnek. A golyókat az oldalfalakról pattintva, mandinerből is eljuttathatjuk a kívánt helyre. Ha három, vagy ennél több megegyező színű golyó tapad össze, egyszerűen szétpukkannak. Ha a golyóhalmaz eléri a képernyő alját, vesztettünk. Az a feladatunk, hogy a képernyőn látható összes golyót eltüntessük. Egyszerű, nem?

Most jöjjön a neheze. A golyóknak súlya is van, ezért egy idő után a sok összeragadt gömb beremeg, és az egész cucc egy szinttel lejjebb esik. Így is elveszthetjük a játékot. De van a golyszliknak egy jó tulajdonsága is: ha szétpukkasztunk egy sort, akkor minden olyan további golyó is eltűnik, melyeket az előbbiek "tartottak" – tehát igyekezzünk felülről bontani őket, így néha egy lövéssel látványos aprítást végezhetünk.

Vannak azonkívül speciális golyók is. Akadnak olyanok – ezek kék színű villámot(?) rejtenek – amelyeket ha meglövünk, olyan színűvé válnak, mint amit odalőttünk. Vannak olyan fagolyók, amelyeket csak speciális módon tudunk lebontani, és van még egy pár érdekesség, de egyik sem olyan ördöngös, hogy ne lehetne rájönni.

A játék kezelése pofonegyszerű: a jobb/bal irányokkal állítjuk az ágyú csövét, a gombokkal pedig lőni tudunk. Az R1/L1 billentyűkkel finomítani tudunk a lövésirányon. A Bust-A-Move 3DX érdekességét az alapötleten kívül az adja, hogy négy féle játékstílus közül választhatunk, melyekben további variációs lehetőségek vannak (nem beszélve a nehézségi fokozatokról). Ezért nagyon-nagyon sokáig képes elszórakoztatni a játékost, ami szerintem a legfontosabb szempont egy játéknál.

Kezdjük az OPTIONS résszel. Itt mindenki kedve szerint alakíthatja az irányítást, a nehézségi szintet és elintézheti az állásmentés/betöltés procedúráját.

Az ARCADE menüpont a játéktermi programot rejti, három formában. Az első a PUZZLE, itt lehetőségünk van a gyakorlásra (PRACTICE), és normál vagy nehezített (VER 2.5) játékra. A VER 2.5 mód elég érdekes, mert itt teljes szélességű játéktérben golyózhatunk. Ha a PLAYER VS COMPUTER opciót választjuk, egy gép által irányított ellenféllel küzdünk (az nyer, aki tovább bírja). Végül mehetünk ketten egymás ellen is, a PLAYER VS PLAYER-t választva.

A CHALLENGE pontban egyedül játszunk, ha jól emlékszem 5x5 pályán kell speciális szabályok szerint végigjutnunk. A gép végül pontozza a teljesítményünket a teljesített pályák, stílusunk és pontszámunk alapján.

A WIN CONTEST-nél ellenfelet is kell választanunk, és egymást "etetve" (golyócsoportokat átadva) kell kicsikarnunk a győzelmet.

Végül érdekes stílus a COLLECTION, ahol egy csomó egyszemélyes pályát találunk, melyeket nálunk sajnos ismeretlen emberek terveztek. Ezeknek a pályáknak az az érdekességük, hogy megoldásuk legtöbbször valamilyen trükkös lövésen alapul, gyakran két pontos találattal lebonthatjuk az egész szintet.

A játék grafikája nagyon aranyos, tetszetős, persze csak ehhez a stílushoz képest. A zenék elég "tingli-tangli" stílusúak, de hát ez illik a kis Manga figurákhoz. Maga a játékmenet viszont óriási, nagyon ötletes és izgalmas, minden szintű játékosnak tartalmaz megfelelő kihívást. Aki logikai játékra vágyik, annak ideális választás.











BUST-A-MOVE 3DX

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

12 JÁTÉKOS

✓ MINT A LEGTÖBB LOGIKAI JÁTÉK, EZ IS NAGYON SZÓRAKOZTATÓ
× NEM EGY FELTŰNŐ ANYAG

71%

STEEL REIGN

KONZERVDOBOZ

Akik szeretik a PlayStation-ös realisztikus háborús játékokat, azok nincsenek igazán elkényeztetve. Alig van olyan program, amely ilyen stílusban íródott volna. De itt a STEEL REIGN, amely egy harci játék, méghozzá egy tank-szimulátor.

Bár nem is igazán szimulátor, inkább az akción van a hangsúly, mint a szimuláción. A Steel Reign-ben különleges tankokat találunk, ugyanis nem napjainkban ismert "márkák" választhatók, hanem prototípusok. Ezek a járgányok négy dologban különböznek egymástól. A legfontosabb és leglényegesebb a pajzs nagysága (SHIELD), és a páncélzat vastagsága (ARMOR). A harmadik lényeges dolog a sebesség (SPEED), valamint nagyon fontos, hogy az adott tank mennyi lőszert visz magával (SHELLS). A játéknak kétféleképpen kezdhetünk neki: ha egyedül megyünk, akkor kezdetben három tank közül választhatunk. Feladatunk ilyenkor természetesen az lesz, hogy előre megadott küldetéseket teljesítsünk. Küldetéseink általában ellenséges célpontok elpusztításából tevődnek össze. Hogy mi az aktuális feladat, azt kezdés előtt (töltés alatt) elolvashatjuk, illetve meghallgatjuk. A sikeres missziók után kisebb átvezető filmeket nézhetünk végig. A feladatok elég változatosak, és minden pályán van valami jópofa dolog: például kilőhetjük a fákat vagy széttaposhatjuk az izgága embereket. A játékot játszhatjuk ketten is, ilyenkar "bomlik" a képernyő és eldönthetjük, hogy miként osztjuk fel a nézetet (javaslom a szokásos vízszintes elválasztást), ezt amúgy a PAUSE menüben tehetjük meg. A két játékos mód különleges lett, mivel itt nemcsak a három alap tankot választhatjuk ki, hanem azokat is, amelyekkel a küldetés módban ellenfélként találkozhatunk (nekem az erősebb páncélzatú fajták jöttek be). Érdekesség, hogy itt az összes pálya is választható. A helyszínekről nem hiányozhatnak a különböző extrák sem. Ezek lehetnek sima energia feltöltők, a fegyvereinkhez lőszer, de találhatunk speciális fegyvereket is. Közülük a legérdekesebb a GUIDED nevű rakéta, mivel ha ezt kilőjük, a kameranézet a rakétára vált és irányíthatjuk azt. Fegyverarzenálunk amúgy elég nagy: a sima gépágyútól (ez az alap fegyver, ebből a lőszer se fogy el) kezdve a különböző rakétákon és lövedékeken át egészen a lézerig, illetve az elektromos villámig terjedhet. Az irányítás kissé bonyolult – eltart egy darabig míg megszokja az ember. Közlekedni az iránygombokkal lehet, az X-szel és a Körrel pedig tüzelni. Fegyvert váltani a Négyzettel és a Háromszöggel tudunk. A Négyzet az X-hez, a háromszög a Körhöz tartozik, magyarul a Négyzettel az X-re, a Háromszöggel pedig a Körre választhatunk fegyvert. Az L1-R1 gombokkal az ágyútornyot tudjuk forgatni, amely rendkívül fontos lehet. Nézetet váltani a SELECT-tel tudunk. A képernyőn jobboldalt a pajzsunk és a páncélzatunk vastagsága látható. Alul a használatban lévő fegyvert és a hozzá lévő lőszer mennyiségét láthatjuk. Bal oldalon a térkép foglal helyet, itt a piros nyilat követve a megsemmisítendő célponthoz jutunk. A piros pontok ellenfeleink helyzetét mutatják míg a kékek a felvehető extrákat jelölik.











A játék grafikája elég vegyes képet mutat: a tájak szépek és változatosak is de sajnos a gép elég későn rajzolja ki a tereptárgyakat. Csak azt sajnálom, hogy a városokban a házakat nem lehet szétlőni. A zenék eléggé feldobják a játékot és a hangok is a helyükön vannak. Végül jöjjön néhány tipp: ha valamilyen ellenséges épület elpusztítása a feladat, először járjuk körbe az objektumot és szépen tisztítsuk meg a körülötte rajzó ellenfelektől. Ha esetleg aknamezőre tévednénk azonnal meneküljünk el, mivel annak az esélye, hogy élve átkelünk rajta, egyenlő a nullával. Igyekezzünk minden ellenfelet elpusztítani, senki se zavarjon minket a nyugodt haladásban. Ha folyókon kell átkelni, igyekezünk valami hidat vagy sekélyebb vizet keresni, mivel ha csak úgy belehajtunk a vízbe pillanatok alatt elsüllyedünk. A játékról pozitív véleménnyel voltam, szerintem egész jó lett, még a játszhatóság is el lett találva, ami nálam a legfontosabb szempont. Szóval, hogyha szeretitek a tankos-lövöldözős anyagokat, ezt a játékot feltétlenül szerezzétek be.

Veres Miki

STEEL REIGN

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
ANALÓG JOYSTICK

✓ VÁLTOZATOS, KÉTJÁTÉKOS ÜZEMMÓD
× A GRAFIKÁN FINOMÍTHATTAK VOLNA

78%

SNOW EXTREME BREAK

MÓKA A HÓBAN!

Manapság teljesen őrült az időjárás, idén a tél is valójában tavasszal köszönt be hozzánk, hát talán ehhez alkalmazkodott a MICROIDS is, amikor ez év elején a piacra dobta EXTREME SNOWBREAK című új játékát. Arra még gondolni sem merek, hogy fordítva függenek össze a dolgok, azaz azért jön a tél most márciusban, hogy miután kipróbálta valaki ezt a remek kis programot, még a valóságban is legyen lehetősége a síelés vagy a Snowboardozás örömeinek szentelni egy kis szabadidőt. Az bizonyos, aki egyszer belekóstol, azt nehéz lesz róla lebeszélni, amíg valamelyik csúszós lejtőn valójában meg nem kóstolja a havat. A látványos, temperamentumos intro után a menübe jutunk, ahol az OPTIONS-t választva lehetőségünk van a szokásos beállítások elvégzésére. Megadhatjuk a nehézségi fokot és azt, hogy a másik (előző) versenyző "szellemképe" ott legyen-e a pályán, miközben mi a stopper kíméletlen mutatója ellen küzdünk (TIME RACE GHOST ON/OFF). Ez egy jó dolog, mert így van viszonyítási alapunk, hogy kell-e sietnünk, vagy még annál is jobban kell. Állíthatunk a zene és a hangeffektek erősségén, választhatunk négyféle controller beállítás közül, beírhatjuk a nevünket, megnézhetjük az eredményeinket, hogy hol is helyezkedünk el a ranglistán, (RECORDS) valamint kimenthetjük, illetve természetesen betölthetjük mindezeket az adatokat, beállításokat a memória kártyáról. Az egész mindössze egy blokkot foglal el rajta. Ha rögtön játszani akarunk és nem a beállításokkal bíbelődni, arra is van lehetőség, bár választanunk akkor is szükséges: hol, melyik versenyzővel és mit akarunk. A sorrend ugyan pont fordítva van, először el kell döntenünk milyen stílust választunk. ARCADE módban a gép ellen játszhatunk bajnokságot (CHAMPIONSHIP), amikor is szépen sorban az összes pályán végigküzdjük magunkat, vagy gyakorolhatunk is minden pályát külön kiválasztva (PRACTICE).

A TIME RACE értelemszerűen a stopper elleni küzdelmet jelenti, a TIME TRIAL szinte ugyanezt, azzal a különbséggel cifrázva, hogy a pályák szakaszokra vannak osztva és ezeket kell időre teljesíteni, hasonlóan az autóversenyeknél szokásos megoldáshoz. Versenyezhetünk egymás ellen is, bár meglehetősen szokatlan a megoldás. Ugyanis nem egyszerre, kettéosztott képernyőn, hanem egymás után indítja a két lehetséges játékost, sőt lehetőség van arra is, hogy a gyengébbnek néhány másodperces előnyt adjunk (DELAYED START). Itt is szerephez jut az előbbiekben már említett "szellemkép", a második versenyző így viszonyíthatja helyzetét az elsőhöz képest. Ez a megoldás azoknak üdvös különösen, akiknek nincs két irányítójuk, viszont szeretnének ketten is játszani. Összesen négyféle figurával (két síelős, két snowboardos), próbálhatunk győzelemre jutni, négy különböző nehézségű pályán. Szakadékok, ugratók, fák és egyéb tereptárgyak nehezítik a győzelemhez vezető, olykor roppant kanyargós, néha még oldalszéllel is nehezített utat. Lehetőségünk van külső és "belső" nézetre váltani. Az utóbbit választva a versenyző szemszögéből láthatjuk a pályát, ami roppant látványos, már-már élethű, ámde nehéz megérezni a méreteket, hogy hol férünk el például két fa között. A pályák grafikája szép, a horizonton túl a háttérben valódi tájképek növelik a hatást, de a versenyzők és a tereptárgyak megjelenítése is klasszul sikerült, még a 3D játékoknál általában előforduló grafikai hibák sem jellemzőek az anyagra. A zene a témához illően lendületes, kicsit rockos, kicsit technós. Bár nem nagy program, mégis ajánlom mindenkinek, akinek nincs módjában hóborította lejtőkre utazni, vagy csak egyszerűen fagyoskodás, no meg kéz és lábtörés nélkül akarja élvezni a tél örömeit.

Gabor a poo











SNOW EXTREME BREAK

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE, HANG

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ A SZOKÁSOSNÁL TÖBB PÁLYA VAN
× NEHÉZ IRÁNYÍTANI

65%

EDDIG A LEGSZEBB!

FIFA 98

Miután labdarúgóink a nigériai válogatott után spanyol csapatot is elbúcsúztatták, a döntőben az olaszokkal kellett megvívniuk. Hosszas csata folyt a világbajnoki cím megszerzéséért, de még a hosszabbítás sem hozott eredményt, így végül sort kellett keríteni a tizenegyesek rúgására. Sáfár azonban szerencsére hozta a csúcs formáját: két tizenegyest is megfogott, s ezzel feltette az i-re a pontot... Bizony mennyivel jobb lenne, ha az MLSZ vezetőségének a vitái és a 0:0-ás végeredményű hazai meccsek helyett végre ilyen híreket hallhatnánk a magyar labdarúgásról. Álmodik a nyomor – mondhatnánk, ám álmainkat most valóra válthatjuk! Mindössze csak egy N64-esre és hozzá egy FIFA 98 kazettára van szükségünk.

A N64 tulajdonosok számára igazság szerint nem ez az első FIFA program, ám a tavaly megjelent FIFA 64-et én nem igazán tartom számon. Valószínűleg a programozók akkor még nem tudták, mit is kezdjenek az új hardverrel, a pixeleket például sikerült annyira eltüntetniük, hogy még a kontúrok is elmosódtak. A mostani, '98-as kiadással viszont szerencsére már más a helyzet: a pályák és a játékosok kidolgozása egyaránt szemet gyönyörködtető. A figurák mozgása és viselkedése már annyira emberi, hogy még az érzelmeiket is tükrözik: a gólok után mindig másképp járnak örömtáncot, sárgalap begyűjtése esetén mérgelődnek, sőt fenyegetően hadonásznak, ha meg öngólt rúgnak, a fejüket fogják.

A világ különböző pontjain 16 szabadtéri stadion várja a csapatokat, melyekben nappal és sötétedés után egyaránt rendeznek meccseket, sőt még az is előfordul, hogy elered a hó vagy az eső. (Igaz, a csapadék effektusa nem túl meggyőző.) A korábbi FIFA játékokhoz hasonlóan, most is van teremfoci is. A lelátókon mindig telt ház van, a dudálások és a füttykoncertek elmaradhatatlan részei tehát az atmoszférának. Ahogy a TV-közvetítésekben, a játékban is többféle nézetből szemlélhetjük az eseményeket, s ugyanúgy hivatásos riporter kommentálja a látottakat. (Noha kommentátorunk néha fáziskésésben van.)

Az irányítás elképesztően könnyen elsajátítható és egyszerű, de ennek ellenére mégis szinte bármilyen bonyolult taktikai fogást véghez tudunk vinni. (Nyilván az alkotók tanulmányozták az ISS64-et.) Nagyon hasznos segítség, hogy a program az aktuális játékoson kívül azt is külön jelzi, hogy kinek passzolhatunk (még ha az illető a képernyőn kívül is van), s így nem kell csak találomra elküldenünk a labdát. A B-vel tudunk lőni, az A-val passzolhatunk, a bal C-vel futhatunk, az alsó C-vel pedig megemelhetjük a labdát. Ha látjuk, hogy becsúszik valaki, a jobb C-vel átugorhatjuk, ha pedig ezt kétszer nyomjuk le, esést szimulálhatunk. Aztán van mód kényszerítőzésre is: a felső C-vel úgy passzolhatunk, hogy az irányítást nem adjuk át, majd kicselezve a védelmet kérhetjük vissza a (a passzolás gombjával) a labdát. Persze mindezeken kívül még jó néhány csel bevethető (már csak azért is, mert az eddig leírtak csupán arra az esetre vonatkoztak, ha nálunk van a labda), ám mivel elég sok van belőlük, itt most nem tudjuk felsorolni mindet. A bonyolultabb mozdulatokban egyébként nincs semmi ördöngösség: csupán lenyomva kell tartani vagy duplán kell leütni egy-egy gombot. Ha gyakorlást indítunk (Training), bárki egykettőre rájöhet az irányítás összes trükkjére.

A játékban a világ összes válogatottja szerepel, valamint tizenegy nemzeti bajnokság valamennyi klubcsapata. A valós csapatokon belül persze valós nevek találhatók, a valósághoz igazodó (jó vagy rossz) képességekkel. Játszhatunk barátságos mérkőzéseket (Friendly), megrendezhetjük a '98-as világbajnokságot (Road to World Cup 98), vagy szerencsét próbálhatunk a nemzeti bajnokságokon (League). Nézzük akkor most tovább a főmenüt: az említett Training-nél begyakorolhatjuk a büntetőket, a szabadrúgásokat, a szögleteket, vagy akár rendezhetünk gyakorló meccset. Indíthatunk tizenegyes-rúgó versenyt is a Penalty Shootout-ot választva, végül a Customize Squad-dal pedig átrendezhetjük a csapatok összetételét, vagy változtathatunk a játékosok fizimiskáján. A világbajnokság abszolúte valósághűen működik, tehát le kell játszanunk a selejtezőket és az elődöntőket egyaránt. Kivételt képez az az eset, ha egyszer ezen már túlestünk és kimentettük az állást, ez esetben ugyanis szabadon választhatunk, melyik lépéstől akarjuk a bajnokságot elkezdeni.

A FIFA 98 tehát nagyon jól játszható anyag, a nehézség beállításával (Pause Menü – Controller Options – Difficulty Level) a kezdők és haladók számára is egyaránt érdekes kihívás. Minden fejlődése ellenére azonban a FIFA 98 még mindig nem érte utol az ISS64-et – a labda például (a szégyenletes elődhöz hasonlóan) továbbra is kissé darabosan mozog, átrepül a fél pályán, majd csak alig pattan fel. Ugyan a mostani kiadás nagyságrendileg jobb lett mint az elődje, de azért még mindig van rajta min javítani.

V.Z.


A RÚGÁSNÁL EGY KIS IDŐHÚZÁS IS SZÓBA JÖHET



HA JÓL SEJTEM EZ A KAPUS MÁR CSAK ÁRNYÉKRA FOG VETŐDNI


EGY OKOS PASSZ ÉS EMBERÜNK MÁR IS A TIZENHATOSON BELÜL VAN A LABDÁVAL



AZ EGYIK SZABÁLYTALANKODÓ JÁTÉKOS IDŐ ELŐTT MEHET ZUHANYOZNI


EGY LÁTVÁNYOS RÁKÖZELÍTÉS A KÖZÉPKEZDÉSRE ÉS MÁR INDUL IS A MECCS

FIFA 98

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
[illegible] NA

14 JÁTÉKOS
MENTÉS [illegible]
MEMORY PAKRE

✓ KIFINOMULT IRÁNYÍTÁS, FELJAVÍTOTT GRAFIKA
× KICSIT LEHETNÉNEK SIMÁBBAK A MOZGÁSOK

84%



VÉGRE EGY ÉLETHŰ FLIPPER!

timeshock

Sosem gondoltam volna, hogy egy flipper-szimulátor ennyire tetszhet nekem, ugyanis mindig úgy véltem ez is, hasonlóan a többi szimulátorhoz, soha nem adhatja vissza a valóság élményét. (Lásd Martin véleményét az autóverseny-szimulátorokról, vagy a legtöbb pilóta határozott ellenérzését a repülés-szimulátorokkal szemben az igazi repülés javára.) Nos, legalább is módosítanom kell a véleményemen, mert az Empire PRO PINBALL sorozatának legújabb, tagja a TIMESHOCK! majdnem teljes játéktermi hangulatot nyújt a felhasználójának. Bár a sorozatnak ez még csak a második tagja, kíváncsian várom a következőt, hiszen nagyon jól indították. Habár négyféle nézet közül választhatunk, mindegyik többé-kevésbé megfelel annak a perspektívának ahogyan a valóságban láthatjuk a flippert. A hangok Dolby Surround rendszerben kápráztatnak el bennünket, mert az valóban óriási, amikor hallhatjuk, ahogyan a golyó nekikoccan a pályát borító üvegnek, vagy ahogy a különböző mechanikus zörejek hallatszanak. A golyó gördülésének csaknem teljesen valódi hatása van, nem beszélve a zenéről, mert az is hozza a szintet, amit elvárhatunk tőle. A többi képernyőre tálalt flipperrel szemben a golyó mozgása itt teljesen megfelel a valóságosnak, a gravitáció abban az irányban hat rá, amelyikben kell, tehát nem "esik le" a képernyő tetejéről, hanem gurul az asztalon és csak annak lejtése, no meg a pályán lévő számlálók(?) befolyásolják mozgását. Az asztal lökdösését is profi módon oldották meg, a controller L1,L2,R1,R2 gombjaival szinte minden irányból taszíthatunk a gépen, és még arra is van lehetőségünk, hogy a tiltás előtti figyelmeztetések számát mi határozhassuk meg. (És még így is el fogunk róla feledkezni!) A főmenüben lehetőségünk van a nyelvet, a nézetet, a mentést, a zene és az effektusok hangerejét, és más egyebeket beállítani, valamint a pálya kinagyított részleteit megnézni a SLIDESHOW-ban (és még más dolgokra is, de nincs annyi hely, hogy mindent felsoroljak). Játszhatunk négyen egymás ellen és még controller sem kell több mint egy. Ha túl vagyunk a játék indításán és előttünk van az asztal, választhatunk, hogy NOVICE, vagy REGULAR módban kívánunk játszani. A kezdő (NOVICE) módban működésben van 120 másodpercig minden golyónál egy úgynevezett BALL SAVER, aminek köszönhetően az elvesztett golyót azonnal visszakapjuk, semmi teendőnk nincs csak folytatni a játékot. Ha többen játszunk, kétféle választásunk is van; TOURNAMENT módban teljesen egymás ellen küzdünk, míg CHALLANGE módban a gép megosztja közöttünk a már felderített részeket, így hamarabb teljesíthetjük a különféle pályákat. Ugyanis jó helyre lőve a golyót, a felső képernyőn a kerettörténethez kapcsolódó videó bejátszások futnak, amit azzal befolyásolhatunk, ha megfelelő lyukba lőjük a golyót, illetve van olyan is, amikor teljesen csak a videó pályán kell játszanunk. Ekkor a flipper karjainak mozgatásával irányíthatjuk figuránkat, hogy minél többet gyűjtsön össze a bónuszokból és elkerülje az aknákat.

A kerettörténet szerint egy időtörést idéző hullám tart a történelem hajnala felé és közel jár már a mi időnkhöz. Ezt megállítani csak akkor tudjuk, ha visszautazunk az idő kezdetéhez, és a jövőből összegyűjtjük a szükséges kristályokat, hogy megalkothassunk egy szerkezetet ami szabályozhatja ezt a hullámot és megmentheti a világunkat. Nos ízelítőnek legyen ebből elég ennyi, mindenki próbáljon annyit megmenteni a világából, amit csak tud. Elsőre kissé nehéznek tűnhet a játék, de a készítők gondoskodtak azokról is, akik (mint jómagam is) nem mondhatják magukat a flipperek mágusának, viszont szeretnének jól szórakozni. Nekik találhatták ki azt a lehetőséget, hogy a SELECT gombot lenyomva, az OPERATORS MENU-be jutunk, ahol annyi beállításra van lehetőségünk, hogy jó néhányról nem sikerült kitalálnom mire való. Többek között itt állíthatjuk be az egy játékhoz adott golyók számát, a BALL SAVER működését, lejjebb vihetjük a HIGH SCORE alsó határát, a lökdösésért járó tiltás előtti figyelmeztetések számát, és tényleg sok mindent, amit legjobb önmagunknak kipróbálni, így teljesen saját képünkre formázhatjuk a játékot. (Én is tanulmányoztam ezt a menürendszert, és most már legalább tudom, hogy azoknak a patkány játéktermeseknek milyen lehetőségeik vannak az igaz asztalok beállításánál. Nem csoda, ha néha - valódi flipperezés közben - az az érzésünk támad, hogy "csal" a gép. Még jó, mert ha a tulaj úgy akarja - és úgy állítja be a masinát - akkor a büdös életben sem lehet elérni a szabadjáték ponthatárát! Ha ezt előbb tudom, egy Forintot sem dobtam volna be! Kíváncsi vagyok, hogy vajon a "golyóleszívó" mágnest is be tudják kapcsolni az igazi gépeken? Martin) Nem gondoltam volna, hogy egy flipper játékról ezt fogom mondani, de nem egy alkalomra szóló unalomőző, hanem hosszú távon jó szórakozás. Aki csak egy kicsit is szereti a flippereket, semmiféleképpen ne hagyja ki!

Gabor a poo



EZEK A NAGYFELBONTÁSÚ KÉPEK AZ ASZTAL KÜLÖNBÖZŐ RÉSZEIT MUTATJÁK



ÍME AZ ASZTAL A DIGITÁLIS KIJELZŐVEL

TIMESHOCK!

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE-HANG

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ TELJESEN ÉLETHŰ SZIMULÁCIÓ

× SAJNOS CSAK EGY ASZTAL VAN

78%

EZ AZTÁN VALAMI! DUKE NUKEM

A Saturn és a PlayStation után Duke Nukem bevette a következő generációs konzolok utolsó bástyáját is, a Nintendo 64-et. Az izmoktól dagadó, daliás szőke herceg, aki fehér ló helyett inkább jetpack-en közlekedik, elsőként – talán közismert – a PC-seket örvendeztette meg, s a konzolosoknak jó két évet kellett rá várniuk. A Duke Nukem 3D az "ember-szimulátorok" terén (ahol emberünk saját szemszögéből lövöldözhetünk) már a saját idejében sem számított technikailag újdonságnak, ám hogy mégis fölülépett az egyszerű "Doom-klón" kategórián, az a briliáns játékmenetének volt köszönhető. Az alkotmány félkomoly stílusával (ahogy például az elsősegélycsomagok felvétele mellett Duke attól is jobban lesz, ha könnyít magán a mellékhelyiségben) egészen új oldalról közelítette meg a hagyományos "gyilkolászást", humort vegyítettek a kőkemény akcióba. Duke megjegyzéseivel és beszólásaival (amiket úgy hébe-hóba megereszt) sokkal személyesebbé válik az élmény, nem csupán egy Doom katonát irányítunk, hanem mi vagyunk maga Duke Nukem, az egyszemélyes hadsereg. Felveszünk egy jó kis fegyvert, míg Duke flegmán odaveti a gonosz idegeneknek: "Gyertek csak, kapjatok belőle!" A terep kialakításánál pedig nem arra törekedtek, hogy minél bonyolultabb labirintusokon kelljen a játékosnak átverekednie magát, hanem Duke-ot egyszerű, hétköznapi helyszínekre helyezték. Bemehet például egy moziba, annak a gépházába, de még a vizesblokkjába is. Aztán nagy súlyt fektettek arra is, hogy ezen a realisztikus terepen minden valósnak hasson: mindent szét lehet lőni (még a falon is ott maradnak a golyónyomok), sok tárgyat pedig akár használhatunk is – a klubban ha kedvünk szottyan rá még biliárdozhatunk is.

Duke Nukem egy elég elfoglalt muksus, a foglalkozását tekintve szuperhős. Legfontosabb teendői közé a Föld megóvása tartozik, a bolygónkat ugyanis idegen hordák fenyegetik. A Duke Nukem 64 kazettájának behelyezése után (ha egy játékos módot indítunk) Duke egy háztetőn landol, és roppant dühös a tropára ment gépe miatt: betárazza a gyorstüzelő fegyverét és már indul is elégtételt venni.

Ettől a ponttól mi vesszük át Duke irányítását. Bár alapjába véve a hagyományos módon, azaz különböző színű kulcsok keresésével fog eltelni a játékidő, azért számtalan a fent említetthez hasonló dolgot kell megoldanunk, hogy megtaláljuk a pályák kijáratát. Három jókora helyszín vár ránk, a végüknél természetesen egy-egy veszedelmes főszörnnyel. (Sajnos N64-en nem választhatunk az epizódok közül, mindenképp a legelején kell kezdenünk.) Az összesen 26 szint városi utcákon, egy űrbázison, az idegenek rejtekhelyén játszódik. A Turok féle irányítás a Duke-ban is remekül működik: alapbeállításnál az analóg irányítóval nézelődhetünk, és a kameragombokkal mászkálhatunk. A program több játékos üzemmódja azt hiszem az eddigi legjobb, amit valaha készítettek: egyrészt kooperálva, egymást segítve irthatjuk a szörnyeket, másrészt játszhatunk deathmatch meneteket (maximum négyen). A deathmatch játékokhoz szabadon választhatunk az egy játékos mód pályái közül, továbbá van még három pálya (például egy kalózhajó), ami kifejezetten ehhez az üzemmódhoz készült. Fantasztikusan jó ötlet, hogy egyedül is lehet deathmatch játékokat játszani. Maximum három ellenfelet állíthatunk be, s ugyanúgy ahogy az idegeneknek, "Duke-társainknak" is beállíthatjuk a keménységüket.

A 9-10 fajta felvehető fegyver külsőre ugyan eléggé különbözik a PC verzióban látott eszközöktől, ám a hatásukat tekintve megegyeznek: van tehát shotgun, rakétavető, plazmafegyver és különböző bombák. Géppuska ugyan nincs, ám van helyette dupla géppisztoly. Újdonság, hogy a kicsinyítő fegyverrel (piros kristályt rakva bele) nagyítani is lehet, a shotgunba pedig robbanó lőszer is található. Természetesen a tárgyakat sem hagyták ki, közülük a legfontosabb ugyebár a jetpack – rengeteg titkos hely fedezhető fel vele.

A külcsínt tekintve a Duke Nukem 64 alig különbözik a 32 bites változatoktól, hiszen ugyanúgy 2D-s sprite-ok az ellenfelek, a fegyverek is csak rajzoltak, s látványeffektusokból is alig van több – szóval nem egy 64 bites színvonal. Igaz, hogy az utcák életszerűbbek, több a tereptárgy és a robbanások 3D-sek, de ugyanakkor a torkolattüzek fénye mondjuk Saturnon szebben kidolgozott. Aztán az is elég szánalmas, hogy egy 64 bites géppel nem csinálták meg a "real time" tükröket, helyette inkább már alapban ki van törve mindegyik. A legtöbben azonban mégis talán azt fogják kifogásolni, hogy az N64 verzióból mindent kihajítottak, ami károsan befolyásolhatja a feltörekvő ifjúság erkölcsi tisztaságát. Nincsenek csúnya szavak, nincsenek fedetlen keblű táncosnők, és az idegenek által bebábozott nőket sem csak a halállal lehet megszabadítani, hanem egyszerűen le kell nyomni a "nyitni" gombot és mindenki happy. Érthetetlen, hogy a Nintendo munkatársai szerint patakokban folyhat a vér, ám egy kis meztelenség már rögtön erkölcsi fertőt jelent. A pályákat ennek megfelelően egy kicsit átalakították: a peepshow helyén fegyverbolt nyílt, a sztriptízbárt keresve pedig csak egy parkolóba lyukadunk ki. Ez a kis szépséghiba azonban ne kedvetlenítsen el senkit: bár az egyik fűszer hiányzik, azért a végeredmény még így is nagyon ízletes. Már csak a zseniális több játékos mód miatt is érdemes ezt a játékot megvenni.

V.Z.

DUKE NUKEM 64

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
[illegible] NA

14 JÁTÉKOS
MENTÉS: KIZÁRÓLAG MEMORY PAKRE

✓ TÖKÉLETES TÖBB JÁTÉKOS MÓD, HANGULATOS PÁLYÁK
× ÁTLAGOS GRAFIKAI KIVITELEZÉS

81%

ROBOT BŐRBEN

brahma force



Elég gyanús dolgok forogtak a fejemben, amikor sandán rápillantottam a kis fekete gyöngyszemre, a játék képeire, és a sajtóanyagra. Hmmm. Maga a papíros mindenféle égi csodákat zengett arról, hogy végre 100%-os mozgásszabadságban lépkedhetsz, rengeteg fegyver, meg hogy ez napjaink Doom-ja – a BRAHMA FORCE. No hát, ha ez így van, akkor jó játékot fogtam ki, gondoltam, miközben a képek felé fordítottam a fejemet. Elborzadtam a látványtól, mert egy kicsit sötét, hol sivár, hol összevissza képeket véltem felfedezni. Bátorságom nem ismervén határt, úgy döntöttem, mégiscsak berakom ezt a CD-t a PlayStation-ömbe.

A történet szerint 2197-et írunk, amikorra is az olyan őskövületek, mint a tankok vagy a kamionok már rég csak a képzeletekben élnek, amikor is robotok az urak minden felé (persze emberi irányítás alatt), s nem ritka az idegen civilizáció jelenléte sem. Nos, hős csapatunk éppen egy ismeretlen bolygóba fúródott hajótestre bukkan, ám felderítés közben mindenki odavész, csak érdekes módon mi maradunk életben, ott az ismeretlenben. Ám a pánik csak félig jogos, mert közben szabadon kommunikálhatunk bárkivel az űrbéli bázisról.

A játék tulajdonképpen egy igen jól kivitelezett Mechwarrior klón, bár egy kicsit átdolgozva. Itt is egy úgynevezett lépegetővel (itt BRAHMA-nak hívják) kell mennünk, közben kipörkölni a rosszfiúkat, majd továbblépni a következő küldetésre. Ám a feladat csöppet sem ilyen egyszerű! Miközben az utunkat állják a gazfickó robotok, repülő szörnyetegek és lépkedő vasvázak, a feladatunk kapcsolók keresgélése, kulcsok megtalálása és zárak kinyitása lesz majd (többek között). Természetesen felszedhető pajzsok, energianövelők és lőszerek segítenek abban, hogy valamivel tovább élj ezen a kietlen robottanyán.

A menüben többnyire két dolog található: a Start Game és az Options. Míg az első ponttal kezdhetsz új játékot, addig a második pontnál léphetsz be a kalibrációs képernyőre, ahol igen fontos dolgokat is be lehet állítani. Például a kezelést is (de a memóriakártyás műveletek is elintézhetőek). Maga a program elég felhasználóbarátra sikerült, ugyanis szeretem azt, ha az embert elkényeztetik minden féle csip-csup videóval. Félreértés ne essék, az sem jó, ha az játék átesik a ló túloldalára, lásd mondjuk a Wing Commander-eket, de itt most tökéletesen megfelelnek. Minden misszió elején egy ékes női hang elmagyarázza (szépen vizuálisan is demonstrálva), hol-mit kell cselekedni, mire kell vigyázni, hogy kijuthass a pályáról. Ezek után a valós terepre kerülsz. A képernyőn helyet kapott a magasságszintmérő (bal oldalon középen), alul láthatóak a fegyverek (a SELECT gombbal lehet választani közülük), mellette az energia értéke egy zöld csík formájában. A lőszerek száma ezek felett látható, ám talán a legfontosabb a sérülékenységi mutató a kép jobb felső szegletében. Tulajdonképpen innentől a te kezedben van a sorsod, neked kell egyedül bemerészkedned abba a bolygóba fúródott csőbe.

A játék nekem elég humánus volt, mert az elején tényleg csak olyan nehézségű szint van, amin be lehet gyakorolni rendesen. A szétlőhető szörnyekből általában mindig felszedhető valamiféle kedélyjavító kapszula (általában energiajavító), vagy néha egy-egy kulcs. A pályán figyelembe kell venni a sokkal kisebb gravitációt, tehát a robot SOKKAL nagyobbat tud ugrani, mint egy normális játékban, így lehet felfedezni például a titkos részeket egy ház tetején.

Ismertetésnek ennyi is bőven elég volt, most talán foglaljuk össze úgy globálisan az egészet. A grafika érzékeny pontja a játéknak, inkább ne nagyon feszegessük, sajnos el kell fogadni, hogyha gyors játékot akarsz, le kell mondanod a szép grafikáról. Ám legalább gyors!!! Az irányítás szerintem egész jó, sőt talán csak akkor lett volna hibátlan, ha egy kicsit Descent féle lett volna, mert nem nagyon érvényesül a reklámban olvasott teljes mozgásszabadság. A hangok a következő álomásunk, ehhez nem sok hozzáfűznivalóm van, nem kiemelkedő. Szóval 22 izgalmas, borzongató és jó pálya várja a vásárlókat és ez az a játék, amit tényleg megéri megvenni.

Bagó Péter



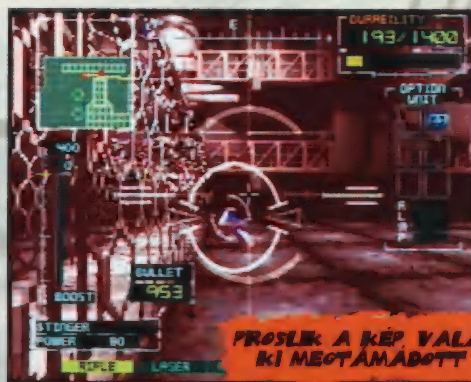
A "MŰSZERFAL" KISSÉ ÖSSZETETT



AZ ELLENFÉL BEFOGVA



A GÉP MEGMUTATJA, HOGY MI MIRE VALÓ



PROSLIK A KÉP, VALAKI MEGTÁMADOTT

BRAHMA FORCE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE[illegible]ONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

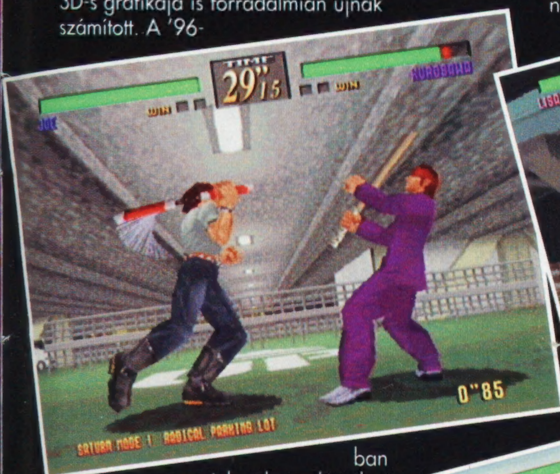
✓ SZUPER SEBESSÉG, ÁLLATRA ELTALÁLT JÁTÉKMENETTEL
× HMMM, MOST VALAHOGY NEM JUT ESZEMBE

88%

LAST BRONX

BRONXI MESE

Noha a konzol-háború végeredménye ma már nem kérdéses, azért egy fronton a Saturn még változatlanul tartja magát. A verekedős játékok kedvelői közül sokan még ma is a Virtua Fighter 2-re esküsznek, mely játék a konkurenciától eltérően – ahol mindenféle varázslatokkal és trükkökkel lehet egymást gyötörni – a színtiszta ökölharcról szól. A játéktermekben a VF2 különösen közkedveltté vált, hiszen remek játszhatósága mellett a gyönyörű 3D-s grafikája is forradalmian újnak számított. A '96-ban megjelent hasonló stílusú Last Bronx talán éppen ez utóbbi dolog miatt nem lett olyan sikeres: grafikailag ugyanis már nem volt egy áttörés a többi automatához képest. Ám attól eltekintve, hogy nem volt olyan meleg fogadtatásban része mint az elődjének, a harcosok gyors és realisztikus mozgásait nézve még a vak is látja: ez az egyik legszebb verekedős játék.









A Saturn konverziót tavaly évvégén dobták piacra (már ami a PAL verziót illeti), és dicséretes módon szinte ugyanazt hozták ki a konzolból, mint a jóval fejlettebb Model 2B nevű játéktermi hardverből. Annak ellenére, hogy a figurák és a hátterek kidolgozása sokkal részletesebb, mint a Saturnos VF2-ben, ugyanúgy 60 képkocka/másodperces sebességgel pereg az akció, és a program ugyanúgy a gép magas felbontását használja. Az előre beharangozott és a játék dobozán is feltüntetett 3D-s hátterek mondjuk nem teljesen fedik a valóságot, viszont a néhány 3D-s objektummal kombinált parallax scroll olyan zseniális, hogy ezt csak a szakavatott szem veszi észre. Különösképp igaz ez a parkolóháznál, ahol még a plafont is 3D-ben forgatja a gép. Grafikailag alig hagytak el valamit, csupán apróságokon módosítottak: például az árnyékokat egyszerűsítették le.

A Last Bronx távolról sem tekinthető egy egyszerű VF klónnak, ugyanis a nyolc választható szereplő mindegyike teljesen egyedi fegyverrel száll a ringbe. A távol-keleti harcművészet legismertebb eszközei mind itt vannak, szerepel például a tonfa, a nunchaku, vagy a sansetsu-pon (három farúd sorba láncolva). Akik viszont jobban szeretik az egyszerűbb eszközöket, a megfelelő karakter kiválasztásával verekedhetnek egy vascsővel vagy akár egy jókora fakalapáccsal. A figurák ráadásul nem csak a fegyvereiket használják másképp, hanem az általános ütéseket, rúgásokat is teljesen karakterre szabott mozdulatokkal viszik be.

A hátterek mindegyike Tokió különböző pontjait ábrázolja, a történet a gazdasági válság sújtotta Japánban játszódik. Az átélt krach után a városban káosz uralkodott el: az alvilág vette át a hatalmat, terjeszkedett a Kínai Maffia, motoros bandák uralták az utcákat. A rivális bandák közötti versengés hamarosan utcai háborúba csapott át, amiből aztán a Soul Crew nevű csoport került ki győztesen. A Soul Crew irányítása alatt Tokióban egy rövid időre visszatért az élet a normális kerékvágásba, ám nemrégiben a Soul Crew vezérét meggyilkolták. Ismét kiújultak a harcok, de talán most véget vethet a vérengyésnek a Redrum gang felhívása, melyben egy mindent eldöntő, végső összecsapásra invitálják a bandák vezéreit. Harcias amazonok, forrófejű titánok, sötét gazemberek gyűlnek össze egy utolsó bunyóra.

A játék Saturn verziója jóval több mint a játéktermi gép, hiszen az Arcade mód itt csupán az egyik lehetőség. Az Arcade módban ugyebár mindössze annyi a teendőnk, hogy végigverjük a többi szereplőt, majd végezzünk a főellenséggel, a félszemű, enyhén őrült Red Eye-jal. A Saturn mód ettől annyiban különbözik, hogy Red Eye nem a legvégső, hanem csupán az utolsó előtti ellenfél, és mindegyik szereplő azzal küzd meg utoljára, akivel a saját története szerint találkoznia kell. Ez tehát egyfajta történetes üzemmód: az utolsó forduló előtt még egy kis beszélgetésnek is tanúi lehetünk, majd megnyerésként egy-egy rövid rajzfilmet kapunk (olyan minőségüt, mint amilyent az introban is láthatunk). Van még továbbá egy két játékos VS mód, aztán egy Survival mód, ahol egy energiacsíkkal kéne valamennyi ellenféllel leszámolnunk, és van egy Time Attack mód, ahol kifejezetten a gyorsaságra kell koncentrálnunk. A tréningezéshez választhatunk a célirányos kombó begyakorlást, avagy a szabad gyakorlást. A menüben láthatunk még egy Watch módot is, ezzel csupán nézőként veszünk részt a küzdelmeken, valamint ott van még a Movie és a Portrait opció is, melyekkel a jutalom animációkat és képeket nézegethetjük meg.

A meccsek 1-5 meneten keresztül tartanak, s persze csak győzelem esetén jön a következő ellenfél. A VF sorozattól eltérően a Last Bronx-ban nem lehet kiesni a ringből, mindenhol korlát veszi körül a küzdőteret – ezekre még fel is lehet ugrani. A játékmenetben a VF rajongók nem fognak csalódni: nincsenek amolyan végtelen kombók, inkább a megfelelő pillanatban a megfelelő mozdulat előhívásán van a hangsúly. A védekezés gombja sem csak dísznek van, s nekem nagyon tetszett az is, hogy a fekvő ellenfelet is tovább lehet püfölni.

A Last Bronx minden tekintetben kiállja a próbát a konkurenciával, úgy grafikailag, mint a szolgáltatásait tekintve. Negatívumot tulajdonképpen nem is lehet benne találni, hacsak nem azt, hogy egy kicsit kevés a 8+1 szereplő.

V.Z.

LAST BRONX

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE, HANG

1-2 JÁTÉKOS

✓ KÉTSÉGTELENÜL A LEGSZEBB VEREKEDŐS JÁTÉK
× LEHETNE EGY KICSIT TÖBB KARAKTER

92%

LEL-TÁR

WARCRAFT II

playstation



A real time (tehát a valós időben játszódó) stratégiai játékok között a WarCraft II legalább akkora név mint a Command & Conquer – a stílus kedvelői gondolom már ismerik is a címet. A történet egy meglehetősen furcsa, középkori fantasy világban játszódik: az Orkok és az Emberek háborúznak egymással, és ami furcsa az egészben, hogy a hagyományos középkori fegyverek (mint például a balta) mellett hajókkal, léghajókkal, sőt tengeralattjárókkal csatáznak egymással. Ha akarjuk, lehetünk a civilizáltabbnak mondható emberekkel, ha viszont ahhoz van kedvünk, irányíthatjuk a vad Orkokat is. Mint minden stratégiai játékot, a WarCraft II-t is felülnézetből játszhatjuk, a mutatóval görgethetjük a képernyőt. Az irányítás maximálisan le van egyszerűsítve a PlayStation irányítójához: az X-szel jelölhetjük ki az egységeket, illetve ezzel hajtathatjuk végre a parancsokat, a négyzettel válogathatunk a parancsok közül, a körrel törölhetjük a kijelöléseket, végül a háromszöggel kérhetünk információt. Csakúgy mint az említett C&C-ben, ebben a játékban is egyszerre több egység is kijelölhető, vagyis kisebb csapatokat is mozgathatunk egyszerre. A másik érdekesség a terep intelligens kirajzolása: csak azokat a helyeket láthatjuk, amelyeket már egyszer felderítettünk, de a felderített terepen is csak akkor látjuk, mi történik, ha az egyik egységünknek vagy egy kémlelő-tornyunknak rálátása van az adott helyszínre. Összesen 52 küldetésnek foghatunk neki: persze ahogy haladunk előre, az ellenség egyre erősebb, a győzelemhez egyre agyafúrtabb taktikai fogások szükségesek. Eleinte még csak a "hátországot" kell biztosítanunk: fakitermelést kell megindítanunk, farmokat kell építenünk, majd aztán egyre komolyabb harcosokat kell kiképeznünk, és kikötőket, üzemeket, sőt – egy fantasy játéktól elég meglepően – olajfúrótornyokat kell építenünk. Majdnem mindegyik küldetés legalább egy óra játékidőt jelent, de a végkifejlet felé ez még több is lehet. A játék grafikája tökéletes a maga kategóriájában: mindig jól kivehető, hogy az apró kis figurák éppen mit művelnek, a történet főbb fejezetei között pedig nagyon klassz átvezető animációkat csodálhatunk meg. A bennfenteseknek talán az is mond valamit, hogy a játék tartalmazza a Tides of Darkness és a Dark Portal kiegészítő csomagokat egyaránt.

87%



DARK FORCES

playstation



Ha egy játék a Csillagok Háborúja eposszal van kapcsolatban, az már fél sikernek számít. A LucasArts munkatársai folyamatosan gondoskodnak róla, hogy e téma ne merülhessen feledésbe, mindig kitalálnak valami újat, tovább fűzik a filmben látott cselekmény egy-egy elvarratlan szálát. Azt például már jól tudjuk, hogy Leia hercegnő hogyan csúszott ki a Halálcsillag terveivel Vader nagyúr kezei közül, de azt, hogy hogyan jutott hozzá azokhoz a tervekhez, csak a Dark Forces végigjátszásával ismerhetjük meg – pontosabban fogalmazva: Kyle Katarn bőrébe bújva mi magunknak kell megszereznünk azokat a terveket. Kyle az egyetlen ember, aki képes megoldani ezt a feladatot; ugyanis mint ex-birodalmi katona, jól ismeri a járást azon a bázison, ahol feltételezhetőleg a terveket tárolják.

Amikor a Dark Forces '95-ben megjelent PC-re, technikailag az egyik legjobb első személy perspektívából játszható lövöldözős anyagnak számított, de ma már persze elavultnak tekinthető. Ez a játék még a hagyományos, 2.5D-s megoldással készült, tehát csak a helyszínek három dimenziósak, viszont a ránk támadó rohamosztagosok, droidok és egyéb ellenfelek csak egyszerű sprite-ok, és még a fényeffektek is nagyon kezdetlegesek. Két dolog számított akkor igazán újdonságnak: a grafika szempontjából a látható lézer-lövedékek, a játékmenetet tekintve pedig hogy számtalan helyen az ellenség irtásán túl pontos ugrásokra van szükség. A Dark Forces ezen túlmenően egy kicsit kalandosabbra sikerült mint az addigi vetélytársai: a küldetéseken már nem csupán a kulcsok és az ajtók megkeresése a cél, hanem mindig valami egyedi feladatot kapunk. Ha pedig ezeket a feladatokat sikeresen teljesítjük, rövid "rajzfilmeken" és computer animációkon láthatjuk, hogyan alakul tovább a történet.

Sajnos túlzás lenne azt állítanunk, hogy a tavaly megjelent PlayStation verzió nagyon jól sikerült, igazság szerint gyengébb mint a jóval régebbi PC változat. Noha a grafikában nincsen semmi különös (hiszen szinte végig csak szürke falak között bolyongunk), a képernyőfrissítés nagyon akadozik – ha például egy távolra belátható terepen fordulunk, az akció szemmel láthatólag lelassul. A játék PAL verzióját különösképp elhanyagolták: nem elég, hogy boxban (kerettel) fut a játék, még össze is van nyomva a képernyő.

71%



ALIEN TRILOGY

playstation



Arról lehet vitatkozni, hogy a mozikban nemrég bemutatott Alien 4 jó film-e avagy sem, s hogy a forgatókönyv-írónak érdemes volt-e feltámasztani Ripley-t vagy sem, ám az vitathatatlan, hogy az Alien Trilogy egy nagyon frankó PlayStation játék. Két éve, amikor a játék elkészült ugyebár még csak a film harmadik részénél tartottunk, a játék cselekménye tehát az addigi eseményeket öleli fel. Ripley-t a saját szemszögéből irányítjuk – egy mozgásérzékelő detektorral és csupán egy szimpla pisztollyal felfegyverezve vág neki az idegen lények irtásának. Pedig van belőlük bőven: a szétlőhető ládákból az a bizonyos arcra tapadó, csápos embrió ugrik elő, a folyosókon kifejlett példányok rohangálnak, a helyszínek végén pedig igazi királynőkkel hoz minket össze a balsors. Még szerencse, hogy az idegenek azért itt nem annyira ellenállóak, mint a filmben: ugyan jó néhány pisztolygolyót beléjük kell eresztenünk, ám az útközben fellelhető shotgun-nal, géppuskával és lángszóróval jelentősen könnyebb lesz a dolgunk. Meg aztán ott vannak a hordók is, amiket felrobbantva szintén hathatósan irthatjuk az ellent. A több mint 30 pályán ráadásul nem csak a földönkívüliek, hanem még a saját fajtánk képviselői is az életünkre törnek; tehát azokat a katonákat is likvidálnunk kell, akik az idegen életformát biológiai fegyverként akarják hasznosítani A játék vészjósló hangulatát a sötét és eredeti helyszínek szavatolják: láthatunk például hibernáló ágyakat, megfordulhatunk az űrbázis laborjában, az idegenek hajóján, tojásokat is találunk dögivel – szóval minden "jóban" részesülünk, amivel csak Ripley a filmben is szembe nézett. A cselekményben amúgy semmi különlegesség nincs, többnyire csak a kijárat elérése a cél – csupán a Doom-os hagyományoktól eltérően a kapukhoz kulcsok helyett itt elemeket kell használnunk. A 3D-s grafika szép és gyors, továbbá külön említést érdemelnek a főbb részek közti renderelt jelenetek: amikor például hőseink megérkeznek a planétára, szinte a moziban érezhetjük magunkat.

80%



SPEEDSTER

playstation



Noha jómagam nem vagyok túlzottan a felülnézeti autóversenyek rajongója, a Micro Machines sorozat három dimenziós tagja még engem is megfogott. A Psygnosis féle Speedster szemlátomást a Micro Machines V3 babérjaira próbált törni, csakhogy a Speedsterben "matchboxok" és miniatűr pályák helyett nyolc realisztikus kialakítású helyszínt találunk – különböző városi közutakból vannak elkerítve a versenypályák. A környezet kidolgozása magáért beszél: egyszer homokos tengerparton, pálmafákkal szegélyezett útvonalon tép a mezőny, másszor meg hóval borított vasúti vágányok között kanyargunk, majd ráfordulunk egy befagyott folyó jegére, amikor is az egyik veszteglő szerelvény még ránk is dudál. Néhol két felé ágazik az út, és mondjuk az egyik irányba bitumen-, a másikba pedig földút vezet – a választásunkat ilyenkor nyilván az is befolyásolja, hogy sportosabb vagy inkább terepre való járgánnyal jöttünk. (Összesen 16 kocsi közül szelektálhatunk.) Ez persze eddig mind szép, de lássuk, mi az, ami kevésbé dicséretre méltó.

Nos, a Speedster a tetszetős külcsínen kívül nemigen nyújt semmi mást, esetleg még az irányításra foghatjuk rá, hogy kielégítő – habár egy ilyen stílusú játékhoz képest szerintem kissé túlzottan valósághű. (Nagyjából olyan érzésünk támad, mintha egy helikopterről kéne távirányítással vezetnünk egy igazi autót.) De hát hol marad az izgalom? Hol marad a kiélezett verseny? A legnagyobb hiba a Speedsterben, hogy egyrészt az iram túl lassú, másrészt pedig az ellenfelek elképesztően jól mennek, így szinte csak perfekt autózással érhetünk el eredményt - magyarul kezdetben semmilyen sikerélményben nem részesülünk. A programozóknak el kellett volna dönteniük, hogy realisztikus versenyt akarnak avagy játéktermi hangulatút, ugyanis a lassú játékmenethez párosítva az igen szűkre szabott időlimitet csak azt érték el, hogy nem engedik a játékost végigmenni a pályán. Például már éppen elérnénk valami dobogós helyezést, amikor egyszer csak a gép kiírja, hogy elfogyott az időnk. Roppant szórakoztató... Kár, mert amúgy minden oké lenne: van bajnokság, különálló futam, szellem kocsis időmérő körök, és még két játékos üzemmód is.

70%



MEGA DRIVE

	Fogy. ár	Akciós ár
BELLES QUEST	7990.-	
NFL 94 FOOTBALL	5990.-	
ONSLAUGHT	6990.-	
OUTRUNNERS	5990.-	
SOCKET	7990.-	
PAL CARTRIDGE.OK		
AERO THE ACROBAT	5990.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	9990.-	
BUBBLE & SQUEAK	5990.-	
CASTLEVANIA	7990.-	
CHESTER CHEETAH	5990.-	
DRAGON'S REVENGE	7990.-	
DYNAMITE HEADY	9990.-	
ECCO THE DOLPHIN	7990.-	
FIFA 98	13990.-	
GARFIELD COUGHT IN THE ACT	9990.-	
LAND STALKER	8990.-	
LIGHT CRUSADER	6990.-	
LION KING	9990.-	
NBA JAM TE	9990.-	
NHL 97	6990.-	
OTTIFANTS	8990.-	
PSYCHO PINBALL	7990.-	
REAL MONSTERS	7990.-	
RUGBY WORLD CUP 1995	7990.-	
SMURFS 2	11990.-	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12990.-	9990.-
STAR TREK :DEEP SPACE NINE	12990.-	7990.-
STREETS OF RAGE II	9990.-	
SUB TERRANEA	8990.-	
TAZ ESCAPE FROM MARS	9990.-	
THOMAS THE TANK ENGINE	7990.-	
VECTORMAN	9990.-	
XMEN2	9990.-	
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7990.-	

SNES

	Fogy. ár	Akciós ár
BEST OF THE BEST C.K.	6990.-	
CRAZY CHASE	5990.-	
D FORCE	5990.-	
DOUBLE DRAGON V	9990.-	
F ZERO	5990.-	
FIRE POWER 2000	5990.-	
HARLEY'S ADVENTURE	5990.-	
HOLE IN 1 GOLF	5990.-	
KENDO RAGE	5990.-	
PHALANX	5990.-	
PUSH OVER	3590.-	
UNTOUCHABLES	5990.-	
X KALIBER 2097	8990.-	
PAL CARTRIDGE-OK		
ASTERIX	11990.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	9990.-	
BIG SKY TROOPER	11990.-	7990.-
BOOGERMAN	12990.-	
DONKEY KONG COUNTRY	14990.-	
DONKEY KONG COUNTRY 3	14990.-	
FIFA 98	14990.-	
KILLER INSTINCT	6990.-	
KIRBY FUNPACK	14990.-	
LION KING	9990.-	
MECHWARRIOR 3050	6990.-	
MOHAWK & HEADPHONE JACK	9990.-	
PILOT WINGS	6990.-	
PRIMAL RAGE	9990.-	
REAL MONSTERS	9990.-	
REVOLUTION X	12990.-	9990.-
SMURFS	11990.-	
SUPER MARIO WORLD	9990.-	
SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI ISL.	14990.-	
SUPER METROID	9990.-	
SUPER TENNIS	6990.-	
TETRIS ATTACK	6990.-	
WEAPONLORD	12990.-	9990.

GAME BOY

	Fogy. ár	Akciós ár
GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL	HIVJ	
CARTRIDGE-OK		
ADVENTURE ISLAND	6990.-	
ALADDIN	6990.-	
ANIMANIACS	6990.-	
ASTERIX	6990.-	
ASTERIX & OBELIX	7990.-	
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-	
BUGS BUNNY 2	6990.-	
CHASE HQ	6990.-	
CONTRA ALIEN WARS	6990.-	
DAFFY DUCK	6990.-	
DARKWING DUCK	7990.-	
DENNIS THE MENACE	6990.-	
DESERT STRIKE	6990.-	
DONKEY KONG	6990.-	
DONKEY KONG LAND	6990.-	
DONKEY KONG LAND 2	6990.-	
DONKEY KONG LAND III	7990.-	
DOUBLE DRAGON II	6990.-	
DUCK TALES	6990.-	
FIST OF THE NORTHSTAR	5990.-	
FLINSTONES	6990.-	
GREMLINS 2	6990.-	
HUNCHBACK OF NOTREDAMME	9990.-	
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-	
IRONMAN XO MANOWAR	6990.-	
JAMES BOND 007	7990.-	
JUNGLE BOOK	6990.-	
JURASSIC PARK	6990.-	
KILLER INSTICT	6990.-	
KIRBY S DREAMLAND	6990.-	
KIRBY S PINBALL LAND	5990.-	
LION KING	6990.-	
LOONEY TUNES	6990.-	
LUCKY LUKE	6990.-	
MICRO MACHINES	6990.-	
NIGEL MANSELL WORLD CH.	6990.-	
PINBALL DELUXE	6990.-	
PINBALL MANIA	5990.-	
PINOCCHIO	7990.-	
POCAHONTAS	7990.-	
PRIMAL RAGE	6990.-	
RETURN OF THE JEDI	7990.-	
ROAD RASH	6990.-	
ROBIN HOOD	7990.-	
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-	
SMURFS	6990.-	
SMURFS 2	7990.-	
SMURFS NIGHTMARE	7990.-	
SPEEDY GONZALES	6990.-	
SPIDERMAN XMEN	6990.-	
SPY VS SPY	6990.-	
STAR WARS	6990.-	
STREET RACER	6990.-	
SUPER BATTLE TANK	6990.-	
SUPER HUNCHBACK	6990.-	
SUPER MARIO LAND 2	6990.-	
TALESPIN	7990.-	
TARZAN	6990.-	
TAZ MANIA	6990.-	
TETRIS 2	5990.-	
TRUE LIES	6990.-	
WARIO LAND	6990.-	
WATER WORLD	6990.-	
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-	
WORMS	7990.-	
WWF RAW	5990.-	
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-	

GAME GEAR

	Fogy. ár	Akciós ár
MEGA MAN	7990.-	4990.-
WIZARD PINBALL	8990.-	4990.-
WWF RAW	5990.-	3990.-

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszoneladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb **PSX** és **N64** játékainkat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat.
Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonteladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz.
Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576**-os telefonszámunkat.

FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az 576-ban meghirdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért. Telefon: 3295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.

AZ 576 KByte AZ EA A Virgin INTERACTIVE entertainment AZ ocean A MICROPROSE ÉS
AZ INFOGRAMES HIVATALOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJA

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.......................példányban
Megrendelő neve:...
Címe:..
....
Irányítószám:...
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte
COMGAME "576" KFT
1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!
576 KByte

576 KBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!







A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.
TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

576 KBYTE A PÓLUSBAN IS!

Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)





